

Le sang d'Oblivion
par Patrick Bousquet &
Christophe Debien
OI
Niveaux
4 à 7
Nécessite l'utilisation
des règles du jeu Donjons & Dragons ®
Une aventure exploitant le système
d20 system

Démence à Freeport nécessite l'utilisation du Manuel des Joueurs, 3e édition de Donjons & Dragons®, publié par Wizards of the Coast®. Donjons & Dragons® et Wizards of the Coast® sont des marques déposées de Wizards of the Coast®, utilisées avec leur aimable autorisation.











# Le tombeau du roi-qui-devint-fou

1

Entrée (plafond)

2

3

4

# IKHAR

Tentes

Gondolfière

Capitainerie

Point zéro

Cercle de l'Aerobal

Auberge
l'Hallucin

Cercle du comptoir

Tentes

Tentes

Tente de Malathor

Cercle du répit

N
O E
S

# Le sang d'Oblivion

**Auteurs** : Patrick Bousquet & Christophe Debien

**Caractéristiques et finesse technique** : Cédric " Malathor " Beaurain

**Dédicace** : à Jean-François Daniel, qui savait si bien nous faire rêver

**Illustrateurs** : Emmanuel Roudier (Couverture), Christophe Swal (intérieur), Pierre Courtial (plans) et Greg Cervall (design)

**Direction de collection** : Croc & Pierre Rosenthal

**Corrections** : Mike & Cie.

# INTRODUCTION

L'histoire de ce scénario peut être résumée de façon simple.

Quatre prisonniers sont enfermés et veulent retrouver leur liberté. Pour cela, ils ont besoin de la clef de leur prison. Comme cette clef n'est pas à leur portée, ils font appel à des mercenaires pour aller la chercher. Un problème se pose néanmoins : la clef est séparée en plusieurs morceaux et les prisonniers se disputent entre eux pour les avoir tous.

Jusque-là, rien de très compliqué, non ?

Maintenant, imaginez…

… que ces quatre prisonniers soient des entités extraordinaires, capables de matérialiser vos terreurs profondes ou de vous piéger dans un univers de cauchemar,

… qu'ils soient enfermés parce que les dieux eux-mêmes craignent leurs pouvoirs et leurs secrets,

… que la clef qu'ils recherchent soit une relique susceptible de rompre l'équilibre terrestre,

… que la lutte pour sa possession soit responsable d'une guerre effroyable depuis mille ans à travers plusieurs mondes,

… que vos aventuriers et une poignée de créatures cauchemardesques soient appelés à devenir les champions de cette guerre, parce qu'ils portent en eux les germes de la liberté ou de la destruction,

… que l'enjeu final de ce combat soit l'ouverture d'une prison dimensionnelle gigantesque, la libération d'un pays fantastique où seraient cachés les rêves et les cauchemars des dieux.

Imaginez cela et apprêtez-vous à nous rejoindre, car nous allons franchir ensemble les portes d'Oblivion…

## La légende d'Oblivion

*" Le véritable Pays des Merveilles était fait d'ombre autant que de lumière et ses mystères ne pouvaient être dévoilés que lorsque la ruse devenait impuissante et l'esprit près de se rompre. "*

- Clive Barker

### Le pays des chimères

Au-delà de l'univers connu, il existe un étrange demi-plan isolé de tout, flottant dans les brumes éternelles de l'éther. Un lieu de ténèbres, une ville gigantesque et tentaculaire déployant ses tours colossales sous le ciel d'une nuit éternelle - Oblivion !

Oblivion, la capitale des rêves et des cauchemars, cité du dieu des chimères et de l'oubli.

Oblivion, ville d'ombre et de lumière, où les rêves des plus puissantes créatures de l'univers peuvent prendre vie.

Oblivion la Ténébreuse, une mortelle cité nocturne hantée par les cauchemars issus de centaines de mondes. Car ici se déroule un combat perpétuel: les Ravageurs d'Âmes vous dévorent de l'intérieur, les goules dites Ghûraghastas traquent les émanations de votre peur, votre magie peut se retourner contre vous, de monstrueuses entités vous guettent dans la brume et des mausolées cyclopéens dissimulent d'effroyables secrets.

Oblivion l'Éblouissante, une ville aux trésors fabuleux. Car ici, vous pouvez plonger dans les Six Essences d'une déesse, ressusciter grâce à la science des Mékhanôms, conquérir de puissants objets onirides ou découvrir les rêves secrets des dieux.

Oui, Oblivion la Mystérieuse est tout cela, et plus encore.

On pouvait jadis la visiter librement comme n'importe quel autre plan, tenter d'y survivre et de s'y aménager une place, et parfois s'approprier quelque fabuleux secret. Certains Obliviens eux-mêmes ne répugnaient d'ailleurs pas à se rendre dans le monde terrestre, où leurs prodiges faisaient l'admiration et l'envie de tous.

Mais désormais, aucun de ces rêves n'est plus accessible.

Car voici mille ans que la cité est totalement isolée du reste de l'univers, depuis que son divin créateur, le Dieu-Céphale, Navigateur-des-Rêves-Célestes et Plongeur-des-Cauchemars-Abyssaux, a été jugé, déclaré coupable et condamné par ses pairs.

### La déchéance du Dieu-Céphale

En effet, un millier d'années plus tôt, une puissante cabale divine issue de divers panthéons s'éleva contre le Dieu-Céphale.

*" Tu exposes des fragments de nos rêves dans ta cité d'Oblivion, dirent-ils en tonnant de colère. Tu donnes vie à des créatures impies issues de nos songes, tu dévoiles nos mystères dans des livres interdits, tu laisses sculpter des statues à notre image et tu révèles notre magie aux yeux des mortels ! "*

Certains dieux se sentaient menacés par le pouvoir du Dieu-Céphale et beaucoup d'autres le jalousaient en secret.

*" Nos desseins doivent rester impénétrables, tonnèrent-ils encore. Soumets-toi sans condition, ou nous te détruirons ! ".*

Mais le Dieu-Céphale, qu'il fut stupide ou très malin, se contenta simplement de leur tourner le dos pour replonger dans les profondeurs éthérées.

Les panthéons, ulcérés, se groupèrent autour de Saint-Justicaar, maître des divines sentences et des justices immaculées. Et la cabale obligea alors le Dieu-Céphale à comparaître devant une cour céleste pour y être jugé.

*" Tu ne peux pas fouiller impunément nos divins esprits endormis, découvrir nos secrets, nos mystères et conserver cette neutralité dont tu te targues.*

*Aussi, nous te déclarons coupable de haute trahison envers les panthéons et te condamnons à disparaître ".*
Mais on ne pouvait détruire ainsi le dieu des rêves et tout son demi-plan. Aussi, Saint-Justicaar fut-il clément.
Il ordonna que la personnalité du Dieu-Céphale soit simplement tranchée en quatre Incarnins, représentant ses tendances antagonistes (Bien, Mal, Loi, Chaos), et que chacun soit privé de sa mémoire et de ses pouvoirs divins.
Les Incarnins furent emprisonnés dans le demi-plan d'Oblivion et son accès verrouillé à jamais.
Quant à la clef de leur prison – Chiaroscuro, la Clef des Songes – elle fut jetée dans le monde terrestre et ses fragments dispersés aux quatre vents.
Désormais, rien ni personne ne pouvait plus contempler les secrets des dieux. Alors, Saint-Justicaar sourit, car les juges divins avaient bien fait leur office. Il dissout la cabale et chacun retourna à ses mystères, soulagé qu'ils ne puissent plus être révélés aux mortels.

## La guerre des quatre Incarnins

L'histoire aurait pu s'achever là et Oblivion être à jamais effacée des mémoires. Mais les quatre Incarnins ne l'entendaient pas ainsi. Même privés des souvenirs et des pouvoirs du Dieu-Céphale, ils demeuraient des créatures d'exception. Dès les premiers siècles de leur enfermement, plusieurs tentèrent d'imposer leur volonté aux autres pour régner sur leur cité, devenue une formidable prison.
Aussi, ces Incarnins aux caractères extrêmes, ignorant qu'ils formaient jadis une seule entité, vinrent-ils naturellement à s'affronter. Leurs désaccords engendrèrent une guerre sans merci et Oblivion s'embrasa: des affrontements épiques déchirèrent le ciel nocturne de la gigantesque ville, intrigues et complots fleurirent dans ses allées brumeuses, d'immondes entités sortirent de ses mausolées et l'eau de ses canaux et de ses écluses se teinta du sang des victimes. Tout semblant d'ordre disparut et les créatures d'Oblivion, déjà très disparates, s'éparpillèrent en communautés isolées, suspicieuses et antagonistes.
La situation ne fit qu'empirer au cours des derniers siècles, lorsque les Incarnins mirent au jour la légende de Chiaroscuro, la Clef des Songes. En effet, ils découvrirent que cette formidable relique avait été projetée dans le monde terrestre et fragmentée en quatre morceaux. Pour que les dieux prennent autant de précautions, Chiaroscuro devait être un instrument de pouvoir ultime. Chaque Incarnin y vit la concrétisation de ses attentes : la clef de la libération d'Oblivion pour certains, une promesse de puissance absolue pour d'autres. La lutte se focalisa désormais sur les moyens de la récupérer.
Mais parmi les quatre personnalités de l'ancien Dieu-Céphale, laquelle allait l'emporter ? Les Incarnins pourraient-ils un jour retrouver Chiaroscuro, ouvrir les portes de leur prison et restaurer la gloire d'Oblivion ?
Une course à la liberté, qui allait durer plusieurs siècles, venait de commencer...

## La découverte des Oubliés

Pour récupérer les quatre fragments de Chiaroscuro, les Incarnins devaient trouver un moyen d'intervenir au-delà d'Oblivion, jusque dans le monde terrestre (ou " plan primaire " comme l'appellent les érudits). Il leur fallait donc des alliés de confiance pour agir en leur nom.
Or, l'Incarnin du Bien, la petite Sinsemillia, conservait le pouvoir de capter des bribes de rêves issus de ce monde. Et c'est en les analysant qu'elle fit une découverte surprenante : parmi les créatures du plan primaire se trouvaient des descendants d'Oblivion !
L'explication était simple: au moment où les accès de la cité avaient été définitivement refermés, quelques rares Obliviens avaient été " oubliés " en arrière. Sans doute les dieux, dans leur arrogance, avaient-ils négligé leur sort ? Quoi qu'il en soit, ces premiers Oubliés avaient fini leur vie misérablement. Dispersés sur une terre hostile, privés de dieu et de patrie, ils étaient morts en quelques années. Mais leurs bâtards, issus de leurs accouplements avec diverses races terrestres, avaient survécu. Et les enfants de leurs enfants avaient su prospérer également. Si bien qu'au fil des générations, quelques centaines " d'Oubliés " s'étaient ainsi répandus dans le plan primaire, totalement assimilés aux populations humanoïdes et ignorant leurs origines. Pourtant, ils conservaient en eux sans le savoir l'héritage de leurs ancêtres : le sang des fils d'Oblivion, dont Sinsemillia pouvait déceler la trace au plus profond de leurs rêves.
À partir de l'époque de cette découverte, l'Incarnin du Bien tenta sans cesse de contacter ces Oubliés, car Sinsemillia était persuadée qu'ils l'aideraient à retrouver Chiaroscuro.
Plusieurs siècles durant, elle essaya de communiquer avec eux pendant leur sommeil. Mais la barrière qui emprisonnait Oblivion était redoutable. Chez les Oubliés qu'elle parvint à contacter, l'Incarnin ne produisit que des rêves sibyllins ou effroyables, auxquels chacun réagissait différemment. Ainsi, certains firent taire ces cauchemars par des prières et des décoctions d'apothicaire, d'autres les exaltèrent en s'adonnant à des substances interdites. De cette impulsion surnaturelle insufflée par Sinsemillia, naquirent des peintures fulgurantes et visionnaires, des œuvres lyriques et des poèmes épiques, mais aussi des textes ultra-religieux réprimant toutes les déviances et des pamphlets virulents contre les drogues, les sources d'inspiration païennes et tous les artistes en général. Le mythe du " pays des chimères " vint nourrir le folklore des peuples et la haine des ecclésiastiques fanatiques. " Découvrir la Clef des Songes " devint même une expression signifiant " interpréter le sens des rêves ". Mais quant à recruter des alliés pour trouver Chiaroscuro, les Incarnins n'y parvenaient toujours pas. Heureusement, les efforts de Sinsemillia allaient apporter la solution...

Sinsemillia décida de s'allier à Réghûlus, le puissant Incarnin de la Loi et, ensemble, ils découvrirent la faille de leur prison séculaire : puisque les Oubliés étaient des aberrations dont les dieux n'avaient pas tenu compte, il devait être possible de leur faire contourner la barrière impénétrable scellant Oblivion.

En quelques décennies d'efforts acharnés, l'intransigeant Réghûlus, Incarnin de la Loi et Architecte des Mécaniques Étranges, mit au point un procédé unique. Désormais, au prix d'un effort certes incommensurable, il était capable d'attirer un Oublié jusque dans la Cité de la Nuit et de le renvoyer ensuite dans le plan primaire !

Ce procédé exceptionnel – Transmigration – permit aux deux Incarnins de rencontrer un valeureux Oublié, un elfe qui devint leur agent unique : Lône Kernos, l'Arpenteur des Vents. Désigné pour être le champion d'Oblivion, l'Arpenteur des Vents s'efforcerait désormais de réunir d'autres Oubliés et d'entreprendre la quête des fragments de Chiaroscuro. La libération d'Oblivion était en marche…

## Le Seigneur des Aliénations et l'Écorcheuse

Mais deux obstacles majeurs freinaient la quête de Chiaroscuro.
Le premier se nommait Schisme, Incarnin du Chaos et Seigneur des Aliénations. Un être imprévisible et entropique, dont le seul but était de précipiter Oblivion dans le chaos total. Son objectif fut d'ailleurs atteint rapidement : s'alliant tantôt avec un Incarnin, tantôt avec un autre, il souffla sur les braises de la haine et propagea le désordre au gré de ses humeurs discordantes. Il fut à l'origine de la guerre des Incarnins et empêcha longtemps l'alliance de Sinsemillia et Réghûlus. Aujourd'hui, on raconte que l'ombre sinistre du Seigneur des Aliénations hante les couloirs de son palais et que son rire strident éclate chaque fois que quelque part dans Oblivion, la folie l'emporte sur la raison.
Mais sa nuisance n'était rien, comparée à celle du dernier Incarnin, le plus sombre et le plus terrible d'entre tous.
L'Incarnin du Mal n'avait aucun nom. C'était une abomination taillée dans la substance même des cauchemars. Ses victimes, comme ses adorateurs, la surnommaient simplement " l'Écorcheuse ". Depuis son apparition, elle n'avait cessé d'accroître son emprise sur Oblivion, animée par un désir impie de semer l'horreur et la destruction. Son pouvoir pouvait consumer les êtres et déchirer leur âme. Mais ce n'était pas encore suffisant. Car le Mal absolu avait un objectif : s'approprier Chiaroscuro et dominer les pouvoirs ultimes de la Clef des Songes, afin d'instaurer un règne de terreur sans limite, un règne qui la porterait aux côtés des dieux eux-mêmes !
Aussi, l'alliance inopportune entre les Incarnins du Bien et de la Loi ne fit-elle que renforcer sa malveillante détermination.
Tissant une toile d'intrigues et de complots, l'Écorcheuse déroba à Réghûlus le procédé permettant de franchir la barrière d'Oblivion. Le Mal aussi avait besoin d'agents pour pénétrer dans le monde terrestre. Mais ces agents devaient lui être soumis, modelés à son image et à ses désirs.
Grâce à la Transmigration, l'Écorcheuse attira alors des mortels jusqu'à elle. Un par un, elle enleva des Oubliés du monde terrestre, qui disparurent à tout jamais. Elle les soumit à d'immondes rituels nécromantiques, les tortura et les modifia, jusqu'à ce qu'elle obtienne un agent parfait, un exterminateur fidèle, capable d'exécuter sa volonté et de porter la destruction au cœur du plan primaire. Lorsqu'il fut prêt, elle le baptisa " Ravageur " et l'envoya lui aussi entreprendre la quête des fragments de Chiaroscuro.
Désormais, à travers Lône Kernos et le Ravageur, la guerre des Incarnins venait de prendre pied sur la terre…

## La quête de Chiaroscuro, de nos jours

Aujourd'hui, mille ans se sont écoulés depuis l'apparition des Incarnins. Mille longues années de conspiration, de guerre et de destruction. Mais cela fait seulement deux siècles que l'Arpenteur des Vents et le Ravageur ont porté le combat jusque sur le plan primaire.
Et leurs efforts n'ont pas été vains, puisqu'ils ont déjà retrouvé deux des quatre fragments de Chiaroscuro.
L'Écorcheuse s'est emparée du premier fragment. Depuis, elle a développé sa puissance et est désormais capable de pratiquer des Transmigrations de groupe faisant passer non pas une, mais plusieurs personnes, à travers la barrière d'Oblivion (une à dix créatures en moyenne).
L'Écorcheuse s'en sert pour kidnapper les Oubliés: elle les torture afin de réunir des indices sur Chiaroscuro et soumet ensuite les survivants à d'atroces procédés nécromantiques. Nombre d'Oubliés ont ainsi disparu sans laisser de trace au cours des dernières années. Tous étaient des hommes, des femmes ou des enfants, membres de diverses races, et ignorant pour la plupart leurs origines et leur sang oblivien.
De son côté, l'Arpenteur des Vents a également récupéré un fragment de Chiaroscuro. Il l'a rapporté à Réghûlus et l'Incarnin de la Loi est maintenant prêt à effectuer, lui aussi, des Transmigrations de groupe.
À l'heure où il ne reste plus que deux fragments à retrouver, le combat s'intensifie. D'ailleurs, le valeureux Lône Kernos est déjà sur la piste du troisième fragment. Mais sa santé s'étiole, il se fait vieux. Pour lui, il est temps de trouver de nouveaux champions, temps de réunir un groupe d'Oubliés qui va relever le gant et reprendre la quête de la Clef des Songes…
Quant au Ravageur, il attend dans l'ombre le moment propice pour frapper au nom de sa sombre maîtresse.
Désormais, les portes d'Oblivion sont sur le point de s'ouvrir. Les aventuriers, projetés au milieu d'un conflit qui les dépasse, vont devoir faire des choix cruciaux qui façonneront l'avenir. Car ceux qui régneront sur la Cité de la Nuit contrôleront une puissance de création et de destruction sans égal.

# Impliquer les personnages

## Une hérédité commune, mais occulte

Cette aventure part d'un principe important : les personnages des joueurs sont tous des Oubliés, c'est-à-dire qu'ils ont du sang oblivien hérité d'un de leurs lointains ancêtres originaire d'Oblivion. Cependant, ils ne le savent pas encore.
La race de chaque PJ ne pose pas de problème particulier, car les Obliviens étaient eux-mêmes de races très différentes et se sont jadis accouplés avec des peuples divers. Toutes les combinaisons sont donc possibles.
Le fait que les PJ ne soient pas au courant de leur hérédité n'est pas une difficulté non plus, même si certains possèdent une généalogie très détaillée de leurs ancêtres. En effet, à l'époque, la plupart des Obliviens se sont montrés discrets pour survivre et beaucoup ont intégré des familles terrestres sans qu'elles se doutent de leur origine.
Il n'y a pas de moyen simple d'apprendre des informations sur cette hérédité. Par la volonté de Saint-Justicaar ainsi que de plusieurs autres dieux, la plupart des références concernant Oblivion ont été jadis effacées ou masquées par de puissants sortilèges (ex : un sort de *mythes et légendes* ne donnera, au mieux, que des renseignements très évasifs).
Le fait d'être un Oublié n'a aucune implication sur les caractéristiques. En revanche, cela a des conséquences lorsque des sortilèges ou des procédés particuliers n'affectent que les Oubliés (c'est le cas de la Transmigration). De plus, les Oubliés ont une certaine " affinité " inexplicable les uns pour les autres. Quand ils ne sont pas réunis au sein d'une même famille, ce lien occulte a tendance à les rassembler en petits groupes autour d'un intérêt commun. Une bande d'aventuriers, un groupe de marchands, un collège de prêtres ou une caravane de saltimbanques en sont autant d'exemples. Bien sûr, les Oubliés ne sont pas conscients de ce lien occulte qui les rapproche.

## Intégrer subtilement le background

Si vos joueurs doivent ignorer, au départ, l'hérédité de leur personnage, il existe toutefois différents moyens de l'intégrer dans leur background.
Actuellement, quelques centaines à quelques milliers d'Oubliés demeurent dans le plan primaire, répartis sur chaque continent. Beaucoup vivent simplement leur vie, comme n'importe quelle autre personne. Mais, sous l'influence involontaire de Sinsemillia, certains d'entre eux sont devenus des visionnaires, des artistes ou des poètes, d'autres des débauchés qui s'adonnent à des drogues hallucinogènes, d'autres encore des fanatiques luttant contre toute forme de perversion de l'âme. En tant que maître de jeu, vous avez toute latitude pour intégrer cela dans le background et les aventures précédentes des PJ. Par exemple, tel barde pourrait puiser son inspiration dans ses rêves, soufflée par une muse affublée d'un surnom comme " Sinsé ". Tel prêtre ou paladin pourrait être victime d'atroces cauchemars et de migraines, ce qui le pousserait par la suite à vouloir guérir les désordres mentaux ou au contraire à châtier ceux qui vendent ou abusent d'hallucinogènes, etc.
D'autre part, depuis quelques années, l'Écorcheuse a enlevé des dizaines d'Oubliés grâce à la Transmigration : tantôt un seul individu, tantôt un groupe ou une famille entière (une à dix personnes). Ces enlèvements ont eu lieu aux quatre coins du monde et, dans tous les cas, géographiquement loin des PJ, pour les besoins du scénario. Mais vous pouvez tout de même glisser l'histoire d'un lointain demi-frère disparu mystérieusement pendant son sommeil (voir comment fonctionne la Transmigration, p. 52) ou bien un PJ peut croiser la route d'un cousin devenu moine errant, après la disparition de toute sa famille dans des circonstances inexplicables, etc.

## Réunir les personnages

Quelques semaines avant le début de l'aventure, Löne Kernos, l'Arpenteur des Vents, lance un sortilège particulier : un rêve récurrent destiné à attirer quelques Oubliés jusqu'à lui (cf. sort *l'appel des Oubliés* p. 7). Plusieurs Oubliés vont donc capter ce rêve, au hasard. C'est ainsi que les PJ et d'autres gens vont être réunis. Le texte qui suit est le compte rendu de ce rêve. Il va vous servir d'introduction et de " bande-annonce " : vous pouvez le remettre aux joueurs juste avant la partie, leur lire à voix haute ou, encore mieux, l'envoyer chez eux les jours précédant la séance de jeu, afin de les motiver à l'avance.
Si vous êtes expérimenté, vous pouvez aussi l'intégrer à leurs précédentes aventures, par exemple en le faisant apparaître peu à peu dans les rêves des PJ, mais en ne le rendant totalement intelligible que lorsque vous aurez décidé de jouer cette campagne...

### Aide de jeu : le rêve des personnages

*Chaque soir, lorsque viennent les heures nocturnes et que la lassitude envahit vos muscles et vos os, réveillant les douleurs d'une vieille blessure ou d'un souvenir amer, lorsque votre esprit lui-même commence à vaciller, vous savez qu'il est temps d'aller rejoindre le lin grossier de vos draps pour y trouver un sommeil réparateur.*
*D'abord, vos paupières se ferment, jetant un voile d'obscurité sur la réalité. Puis, vos battements de cœur ralentissent. Lentement. Encore plus lentement. Puis, c'est la raison qui lâche prise, laissant les sensations quitter, une à une, votre corps. Enfin, tandis que s'installe*

le néant de l'inconscience, vous vous abandonnez pour plonger dans les limbes du sommeil. Fondu au noir...

Puis... une lueur. Discrète, pâle, déchirant à peine les brumes ténébreuses de la léthargie. Elle grandit et devient une lumière diffuse, rassurante, monochrome. Enfin, les images se forment, de plus en plus précises, de plus en plus cohérentes. Le Rêve vient de commencer...

Vous êtes sur un sentier de montagne qui serpente au fil d'un gigantesque à-pic. Le chemin est taillé à même la paroi d'une monumentale falaise de roches rouges, veinées de souffre. De loin en loin jaillissent de petits torrents d'altitude, qui projettent leur pluie glaciale dans le vide, avant de plonger plus bas entre les roches ravinées.

Vous progressez rapidement sous le soleil rasant les cimes, enivré par la beauté du site et le manque d'oxygène. En fait, vous ne marchez pas, vous vous déplacez à quelques centimètres au-dessus du sol sans même vous en rendre compte. Baigné d'une extraordinaire sérénité, vous ne ressentez ni le froid mordant, ni la fatigue. Partout règne un silence absolu, surnaturel, qui vient souligner la beauté de ce paysage. Vous flottez, léger, défiant les lois de la gravité, et vous progressez lentement le long du sentier.

Soudain, l'écho d'un battement d'ailes se répercute sur les parois de pierre, troublant le silence de la montagne. Une forme noire volette vers vous. Se pose sur une excroissance rocheuse. Juste là. Les ailes de plumes sombres sont ramenées sur les côtés et se figent. C'est un aigle. De pierre. Entièrement constitué d'obsidienne, mais parfaitement vivant.

Le rapace pose son regard étrange sur vous : deux billes d'ambre pur qui semblent scruter votre âme. Une voix retentit alors, chassant le silence de son timbre grave et envoûtant : " Hâtez-vous, Rêveurs ! Rejoignez-moi dans le monde de l'Éveil, car la terre des chimères est en danger... Hâtez-vous... ".

Reprises par l'écho, les paroles se déroulent à l'infini tandis que l'aigle s'élève vers la lumière du soleil.

À votre tour, vous reprenez votre ascension le long de la montagne rouge. Plus vite. Vous élevant toujours plus haut. Le souffle court, maintenant...

L'oiseau s'immobilise soudain, comme si le temps s'était arrêté. Il étend ses ailes démesurées et commence à s'allonger, à se transformer en... une silhouette humaine. Elle se précise, révélant peu à peu les traits d'un elfe âgé, mais irradiant d'une puissance extraordinaire. Un vénérable guerrier mythique, dans une armure iridescente, portant au flanc une épée noire sculptée dans un éclat de nuit étoilée. Plantant ses pupilles ambrées au plus profond de votre regard, il vous appelle, une main tendue vers vous, l'autre plaquée sur l'aigle d'obsidienne ciselé sur son armure : " Hâtez-vous, Rêveurs, je vous attends ! Hâtez-vous car les chimères se meurent... ".

Soudain, vous lâchez prise et vous chutez tandis que le paysage commence à s'évanouir. Le rêve se déchire alors, dévoré par le néant de l'inconscience : le retour vers le monde de l'éveil a commencé...

Cela fait plusieurs semaines que ce rêve, toujours le même, toujours plus fascinant,



hante régulièrement vos nuits. Mais il ne s'agit pas d'un rêve comme les autres, vous le savez. Vous ressentez au plus profond de votre être l'appel de cette montagne aux falaises rouges et de ce vieux chevalier elfe aux yeux d'ambre qui semblent d'une extraordinaire réalité...

D'ailleurs, depuis quelque temps, les images de ce rêve ont quitté l'intimité de vos nuits : vous vous surprenez à griffonner les contours de la montagne sur un morceau de parchemin, à graver, à la pointe du couteau, les détours du sentier sur le bois d'une table d'auberge... L'envie de partir, de rejoindre cet étrange chevalier, commence à vous ronger. Et cette envie devient bientôt un besoin, un élan aussi irrésistible que vital.

Si bien qu'un matin, votre décision est prise. Vous empaquetez un équipement de voyage, serrez les

lanières de vos sacs et quittez les lieux que vous occupiez auparavant, une bonne lame glissée à votre ceinture.
Votre pas est sûr. Vous savez dans quelle direction aller, guidé par une étrange certitude, brûlante comme une flamme dans votre cœur.
Qui est ce vénérable Chevalier à l'Épée Noire ? Où est cette mystérieuse Terre des Chimères ? Et qu'attendent-ils de vous ? Les réponses sont quelque part devant, au-delà d'une montagne ocre aux majestueuses falaises.
Votre aventure vient de commencer...

L'appel des Oubliés
*Enchantement (compulsion)*
**Niveau :** Barde 4, Magicien 4
**Composants :** V, S
**Temps d'incantation :** 10 minutes
**Cible, aire d'effet :** *un ou plusieurs Oubliés dans un rayon de 100 km autour du jeteur de sorts.*
**Durée :** *4d4 semaines*
**Jet de sauvegarde : Volonté, (voir description)**
**Résistance magique :** *oui*

Ce sort unique a été mis au point par l'Arpenteur des Vents, aidé par les Incarnins du Bien et de la Loi. Il a pour but de déceler des Oubliés dans la population et de les faire venir à un point de rendez-vous. Au début de l'aventure, l'Arpenteur sillonne le ciel et le lance à plusieurs reprises, en se déplaçant pour couvrir un vaste territoire. Ceci va lui permettre de contacter notamment les PJ.
*L'appel des Oubliés* est comparable à une combinaison de *rêve* et de *quête*. Lorsque l'Arpenteur le prépare, il façonne un rêve, puis le lance telle une bouteille à la mer. Le message voyage sur l'océan des rêves et vient s'échouer seulement dans l'esprit de personnes réceptives : les Oubliés. Ceux-ci ne le perçoivent initialement que s'ils sont à moins de 100 km de l'Arpenteur.
Mais, à partir du moment où ils l'ont reçu, les Oubliés font le même rêve nuit après nuit, pendant 4d4 semaines. Ceci est valable même s'ils ne " rêvent pas " de façon conventionnelle, comme les elfes.
L'*appel* est toujours extrêmement insistant, mais ce n'est pas un sort néfaste. L'Oublié le ressent plutôt comme un élan vital et enthousiaste. S'il cède volontairement, il part rejoindre le point de ralliement fixé par l'Arpenteur des Vents, guidé par une force magique jusqu'à l'endroit prévu. Si l'Oublié est indécis, il doit réussir chaque semaine un jet de Volonté (+4 pour les elfes) : en cas d'échec, il cède à *l'appel*. Si l'Oublié résiste activement, il ne part pas. Il se sent simplement très frustré et en colère pendant les 4d4 semaines du rêve, mais cela n'a aucune conséquence sur ses caractéristiques.
Le sort a pour effet secondaire de rendre les cibles très réceptives à la magie des rêves. Les Oubliés qui en sont la cible ont automatiquement -5 à tous leurs jets de sauvegarde contre la magie impliquant les rêves durant les 4d4 semaines.
Le sort de guidage et les rêves itératifs s'interrompent lorsque l'Oublié atteint le point de rendez-vous ou au terme des 4d4 semaines. Il peut être annulé par une *délivrance de la malédiction* jetée par un personnage au moins de deux niveaux supérieurs à l'Arpenteur, ainsi que par un *souhait mineur*, un *souhait* ou un *miracle*. Une *annulation d'enchantement* est sans effet.

# ACTE I : L'ARPENTEUR DES VENTS

## SYNOPSIS DE L'ACTE I

Au cours de l'Acte I, le vieil elfe Lône Kernos, surnommé " l'Arpenteur des Vents ", tente de réunir un groupe d'Oubliés capable de prendre sa succession dans la quête de la Clef des Songes. Le hasard fait que ce groupe d'Oubliés comprend, entre autres, les PJ.
L'Arpenteur des Vents tient son surnom de son activité particulière : pour pouvoir parcourir le monde facilement et discrètement, en même temps que subvenir à ses besoins spécifiques, il a créé une petite compagnie de marchands voyageant par les airs, les " aéromarchands ".
Le point de ralliement des aéromarchands se trouve dans une modeste bourgade isolée dans les Montagnes Rouges. C'est là que Lône Kernos attend les PJ, pour leur faire subir quelques tests afin de les éprouver. Il compte sélectionner les meilleurs pour leur confier officiellement les ressources de sa guilde et, secrètement, la quête de Chiaroscuro.
Mais l'Arpenteur des Vents a de nombreux ennemis.
Le premier d'entre eux est le Ravageur, bien sûr. Ce dernier est sur le point d'être envoyé à sa poursuite. Le Ravageur a pour ordre de lui extorquer tout renseignement susceptible de conduire au troisième fragment de Chiaroscuro et de le massacrer ensuite.

Ainsi, au début de l'aventure, le Ravageur est projeté dans le plan primaire, où il prend l'apparence d'un Oublié qui se trouve très près de Lône Kernos, dans les Montagnes Rouges. Pour pouvoir approcher sa proie, il s'allie à un second ennemi de l'Arpenteur des Vents… qui n'est autre que son principal associé aéromarchand : le duc Morgus Montanera !

En effet, l'avide duc Montanera s'est rendu compte que Lône Kernos s'apprêtait à céder ses parts et son matériel à des étrangers et il est ulcéré ! Pour lui, il n'est pas question de partager avec des inconnus, et encore moins de leur confier le moindre pouvoir au sein de cette petite compagnie d'aéromarchands qui commence tout juste à faire des bénéfices. Aussi, lorsque le Ravageur, sous une fausse apparence, lui propose de détrôner Lône Kernos, Morgus Montanera ne met pas longtemps à se décider.

Le duc recrute aussitôt quelques hommes de main et leur confie une double mission : l'aider à détrôner Lône Kernos et éliminer les étrangers qui viennent pour s'approprier " sa " guilde… c'est-à-dire les PJ !

Les PJ, qui se contentent au départ de suivre leur rêve, ne se doutent pas qu'ils vont mettre les pieds dans une toile d'intrigues. Le fait d'avoir été " choisis " va déchaîner les haines malgré eux : d'abord attaqués dans leurs propres cauchemars par l'Écorcheuse, ils vont devoir ensuite se défendre dans le monde terrestre contre les mercenaires du duc Montanera. Après cela, il faudra prouver leur valeur dans les épreuves imposées par Lône Kernos et résister à l'assaut final mené par le Ravageur.

## EN ROUTE !

Pour intégrer facilement cette aventure à votre propre campagne, on appellera " l'Empire " la zone centrale civilisée où évoluent les PJ. Les noms des lieux géographiques, ainsi que les divinités, peuvent être facilement adaptés à tous les contextes.

Ces derniers temps, le rêve de l'aigle d'obsidienne est venu de plus en plus souvent peupler le sommeil de chaque PJ. Et ce qui n'était qu'une vague impression au début est devenu une évidence quasi-vitale : rejoindre la falaise ocre et retrouver le vieux chevalier à l'épée noire.

Si certains PJ font des recherches (jets de compétences, sorts, consultation d'un maître cartographe, etc.), voilà ce qu'ils peuvent apprendre :

- **À propos de la falaise ocre :** une telle structure géologique n'existe que dans un seul territoire du monde connu : la région des Montagnes Rouges, une chaîne majestueuse de monts et de hauts plateaux qui s'étend à l'extrême ouest de l'Empire, en dehors de toute région civilisée. Ces terres sauvages et arides ont jadis été colonisées par les nains avant d'être abandonnées. Une route traverse encore ces montagnes hostiles : la Chaussée des Rois Nains. Elle est désaffectée depuis des lustres et réputée hantée.
- **À propos du chevalier ou de l'épée noire :** rien ne peut être deviné, car chacun d'eux est protégé par de puissants sortilèges de *non-détection* (laissés à l'appréciation du MD).
- **À propos de la nature du rêve :** un jet de Connaissance des sorts (DD 20) révèle qu'il tient à la fois des sorts de *rêve* et *quête*. Des divinations apprendront que le jeteur de sorts n'a pas de mauvaise intention vis-à-vis des PJ et qu'il compte juste les faire venir jusqu'à lui. Le sort *l'appel des Oubliés* est décrit p. 7.

Peu à peu, tous les PJ ayant répondu à *l'appel* sont attirés vers une même région aux confins de l'Empire. Qu'ils voyagent ensemble ou non, ils se retrouvent bientôt dans les contreforts des Montagnes Rouges : de hauts plateaux arides, à la végétation décharnée et battue par les vents. Les auberges se font rares et les voies commerciales se tarissent. Seules quelques tribus nomades circulent, reliant des villages de terre cuite et des fortins militaires, ultimes avant-postes de la civilisation.

Les PJ sont à moins de 100 km de leur objectif, au début de la Chaussée des Rois Nains. Les rares cartes fragmentaires décrivant ce territoire ne font état que de minuscules colonies naines disséminées dans les montagnes et un village d'une centaine d'âmes, surnommé avec emphase la Cité des Voiles : Ikhâr. C'est là que la magie de *l'appel* va les attirer. Mais avant, les PJ vont devoir se reposer et rêver, comme toutes les nuits. Sauf que ce soir, ils vont être la cible d'une terrible attaque de l'Écorcheuse. L'Incarnin du Mal a repéré récemment la région où se cache l'Arpenteur des Vents. Elle va maintenant la ratisser grâce au processus de Transmigration, pour capturer un Oublié et le transformer en Ravageur. Au passage, elle emportera 1 à 9 autres Oubliés, pour les torturer et les exterminer selon son habitude. Et cette fois, les PJ seront du voyage. Notez bien leur situation : lesquels sont ensemble, qui dort à la belle étoile ou dans une auberge, quel équipement est porté, etc. Enfin, chacun s'endort et plonge dans… les… ténèbres.

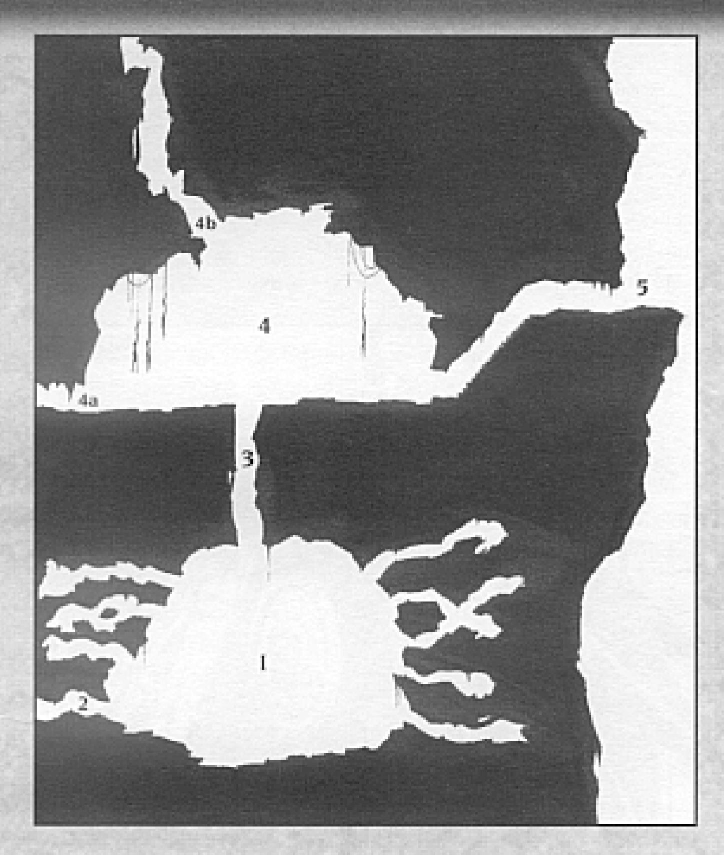
## PREMIER VOYAGE DANS OBLIVION :

## L'ANTRE DES CAUCHEMARS

… D'abord, c'est une lueur, discrète, pâle, qui déchire, à peine, les brumes ténébreuses de la léthargie. Puis vient la lumière, diffuse, rassurante, monochrome. Enfin, les images se forment, de plus en plus précises, de plus en plus cohérentes. Pour les PJ, le Rêve vient, une fois de plus, de commencer…

Ils pénètrent, à nouveau, dans ce paysage devenu familier, presque intime : les cahots du sentier sinueux, la poussière ocre aux effluves de soufre et cette sensation, unique, de plénitude et de sérénité. Pourtant, il leur semble percevoir un murmure inhabituel et les couleurs paraissent plus sombres qu'à l'accoutumée.

Les PJ reprennent alors leur lente et enivrante ascension le long de la paroi, guettant l'arrivée de l'aigle d'obsidienne. Bientôt, ils perçoivent le battement caractéristique de ses ailes…




Bizarrement, le murmure de fond s'est mué en plainte, en gémissement étrange. Et voici que la lumière s'obscurcit. L'aigle d'obsidienne apparaît enfin, se pose et fixe les PJ. Mais quelque chose ne va pas.
Ses ailes sont déchirées, comme les lambeaux d'un linceul. Son regard d'ambre a disparu, remplacé par deux billes couleur de sang. Le cœur des PJ commence à battre la chamade, tandis que les gémissements perçus au cœur de leur rêve deviennent audibles. Ce ne sont pas des gémissements, ce sont... des cris, des hurlements de douleur, synchronisés en une sorte de chant incantatoire et impie... Et il y a plus, il y a... une ombre gigantesque, une présence : une ENTITÉ vient d'entrer dans leur rêve !
Et soudain le paysage explose !
Les PJ se sentent sauvagement aspirés dans un tourbillon... Douleur... Tourbillon... Les os de leur crâne se mettent à vibrer, comme s'ils voyageaient dans un carrosse lancé à tombeau ouvert... Leurs tympans se distendent, prêts à éclater... Les PJ voyagent, voyagent encore... Et une voix bestiale imprime soudain ces mots dans leur âme : " *Hâtez-vous, Rêveurs ! Votre chair m'est précieuse : venez souffrir au pays des Chimères* ". Puis un choc... Et les PJ se réveillent en sursaut, couverts de sueur, le cœur battant à cent à l'heure.

Premier constat : les PJ se sont réveillés ailleurs que là où ils se trouvaient en s'endormant. Ils sont maintenant tous réunis (trois à six aventuriers en moyenne), en compagnie d'autres inconnus (des Oubliés, récupérés comme eux). Le groupe comprend 10 personnes au total. Tous portent sur eux exactement ce qu'ils avaient au début de la nuit : cotte de mailles, chemise, voire rien du tout, suivant les habitudes de chacun.

Ils viennent tous de subir une Transmigration (voir détails du processus p. 52) et sont réapparus dans une des geôles de la citadelle de l'Écorcheuse, au cœur du monde d'Oblivion. Servez-vous du plan 1.1 pour visualiser la situation.

**1- Geôle d'arrivée : la caverne d'os**
Autour des PJ règne une pénombre à peine rehaussée d'éclats liquidiens. De partout proviennent d'étranges gargouillements, des bruits de succion et de reptation. Les ténèbres laissent deviner une sorte d'immense caverne livide entièrement taillée dans de l'os, suintant de fluides organiques, saturée d'effluves écœurants de sang frais et de viscères pourrissants. Des silhouettes s'agitent autour des PJ. Il y a là les PNJ qui viennent d'arriver, comme eux, mais aussi d'autres choses...
Soudain, une étrange mélodie naïve et cruelle retentit : " *Un, deux, trois. Une nouvelle proie. Quatre, cinq, six. Toute prête au supplice. Sept, huit, neuf. Explose comme un œuf...* ". À quelques mètres à peine, un hurlement se fait entendre et des fragments de tissu cérébral viennent éclabousser les PJ. L'un des PNJ vient juste de décéder. Une silhouette arachnéenne s'avance alors hors des ténèbres : six pattes d'os encadrant une énorme colonne vertébrale horizontale, qui se redresse à l'avant pour former un torse et des bras décharnés, surmontée d'une tête de goule monstrueuse. La créature tourne son crâne aveugle aux orbites vides, humant l'air en direction des PJ, en faisant claquer ses dents. Puis, elle clame dans un coassement atroce " *Un, deux, trois. Qui veut jouer avec moi ?* ".
Les PJ viennent de rencontrer une goule Ghûraghasta (nouveau monstre, cf. caractéristiques p. 56). Cette race immonde sert l'Écorcheuse et la vénère comme une déesse. Il y en a actuellement trois d'entre elles autour du groupe. Elles cherchent à paralyser et massacrer toutes les personnes présentes. Le groupe comprend les PJ, trois ou quatre PNJ mineurs (de la chair à canon, à décrire brièvement avant de les faire mourir de façon horrible) et deux PNJ majeurs : un paladin (Malathor) et un prêtre (le père Karousco). Arrangez-vous pour que les PJ remarquent ces deux derniers, c'est important pour la suite.
Les murs de la caverne d'os sont tapissés d'une vingtaine de grosses alvéoles, tendues de membranes translucides : des nids de Ghûraghasta. Trois créatures de plus y sont installées et en sortiront au cours des rounds suivants. L'unique sortie de cette pièce est un puits au sommet de la caverne, 15 mètres plus haut, par où filtre de la lumière.
Les PJ disposent d'un round d'avance pour réagir, pendant lequel les goules se concentrent sur les PNJ. Ils peuvent notamment en profiter pour récupérer des armes sur les cadavres qui jonchent le sol (il y en a de toutes sortes, quoique aucune magique) ou tenter d'escalader les alvéoles pour atteindre l'issue au pla-

fond (Escalade DD 18). En raison des conditions extrêmes (charnier où l'on s'empêtre dans ses mouvements, confusion), tous les jets de dés impliquant la Dextérité sont pénalisés de -2 (initiative, jets de sauvegarde, CA, etc.). De plus, lancer des sorts peut être extrêmement périlleux : lisez *La magie en Oblivion*, p. 31, à ce propos.

Dès le premier round de combat, vos joueurs devraient se rendre compte que la situation est presque désespérée. Les Ghûraghastas sont des bêtes de guerre et ils ne tiendront pas longtemps contre elles sans leur équipement complet. Laissez-les tenter de survivre à cette délicate situation. Quoi qu'il arrive, le père Karousco disparaît mystérieusement dans la confusion (il a été paralysé et enlevé par une Ghûraghasta sortie par l'issue secrète 2). Quant au paladin Malathor, il saisit son épée de flamme et, vêtu d'un simple pagne, entame un combat héroïque aux côtés des PJ.

Notez, par ailleurs, que tout l'intérieur de la citadelle est protégé de la même façon que si elle était sous l'influence des sorts *profanation* et *écran* en permanence.

**- Ghûraghastas (6) :** pv 49, 45 (x2), 42 (x2), 39
**- Malathor :** humain, Paladin niveau 5, pv 58

**2- L'issue secrète**

Elle s'ouvre au fond d'une alvéole, derrière deux Ghûraghastas qui ne quittent jamais ce poste. Elle donne sur d'autres nids et d'autres goules. Quiconque l'emprunte se trouve très vite confronté à 2d6 nouveaux spécimens arrivant en renfort.

**- Ghûraghastas (2) :** pv 49, 49

**3- Le puits de sortie**

On y accède seulement en escaladant les parois ou en volant, ce qui devrait poser un problème aux PJ occupés à sauver leur peau. Aussi, dès que vous sentez qu'il est temps, faites donner la cavalerie...

Soudain, un groupe de 5 " gnomes articulés " apparaît en haut du trou et jette des cordes aux PJ. C'est un commando de Mékhanôms (cf. nouvelles créatures p. 57) : étranges mécaniques, mi-pantin, mi-golem, ils sont envoyés par les Incarnins du Bien et de la Loi pour sauver les Oubliés. En effet, Sinsemillia et Réghûlus étant capables de " capter " les remous créés par une Transmigration, ils avaient prévu une telle situation et placé un groupe de leurs agents en embuscade, de façon à intervenir rapidement le moment venu.

Leur petit commando est composé des jumeaux Lux et Lax et de leurs cousins Borka et Bomba, menés par Presto. Notez que ces curieux petits êtres, tout en rouages et engrenages, n'éprouvent pas la peur et n'ont pas d'odeur corporelle : ils sont donc plus difficiles à localiser par les Ghûraghastas (-4 aux chances de toucher).

Ils aideront les PJ en tirant à l'arbalète sur les goules et en prenant au lasso ceux qui seraient paralysés ou à terre, afin de les enlever par les airs. Si la situation devient trop critique, certains sauteront sur une goule et s'auto-détruiront.

Leur objectif est d'entraîner les PJ à l'extérieur de la citadelle, sur une terrasse abandonnée (5).

**- Mékhanôms (5) :** Lux et Lax pv 11, Borka et Bomba pv 12, Presto pv 20.



**4- La caverne des torturés**

Cette caverne est encore plus gigantesque que la précédente. Comme le reste de la citadelle, ses parois blêmes et tortueuses rappellent un empilement de colonnes vertébrales et d'ossements sculptés. Elle abrite toutes sortes d'instruments de torture inconnus et monstrueux. Une trentaine de cadavres desséchés y sont crucifiés à l'envers, les yeux arrachés. Un jet de Détection (DD 10) révèle de nombreuses races humanoïdes et des corps anciens (plusieurs dizaines d'années pour certains). En examinant leurs cicatrices, un jet de Connaissance des sorts (DD 15) apprend qu'ils ont subi les sorts *blessures légères*, *contagion* et *soins des blessures légères*. Les pauvres ont été torturés, puis soignés, pour être torturés encore !

Les Mékhanôms dirigent le plus vite possible les PJ vers la terrasse (5). Toute personne s'attardant plus de trois rounds dans la pièce subit un sort d'*imprécation*. Les issues 4a et 4b conduisent à l'intérieur de la citadelle et sont mortelles (idem 2).

**5- La terrasse abandonnée**

Les PJ, poursuivis par les Ghûraghastas, entament une course éperdue à travers un couloir d'os. À ce stade, ils sont les seuls Oubliés survivants, avec le paladin Malathor. Les autres ont été massacrés. Les Mékhanôms les guident à travers des grilles de fer qu'ils ont préalablement découpées et ils arrivent alors sur une terrasse solitaire ouverte sur Oblivion… plusieurs centaines de mètres au-dessus du sol !

Sous un ciel nocturne piqueté d'étoiles chatoyantes, ils découvrent les contours fantastiques d'une cité cyclopéenne déployant ses tours colossales et son architecture démente. Ils perçoivent, de temps à autre, le vol d'une créature puissante ou le tumulte d'un affrontement lointain.

Subjugués par cette vision fabuleuse, les PJ entendent à peine un Mékhanôm leur dire : " *Ne bougez pas. Nous allons vous sauver. Juste un instant* ". Le gnome mécanique brandit alors un petit miroir magique et s'adresse à l'image qui s'y forme. Les PJ entendent une voix aux accents métalliques tonner : " *Hâte-toi de les faire dormir, Mékhanôm. Je vais les renvoyer…* "

Sortir de la citadelle a permis aux PJ d'échapper au sort d'*écran* qui la protège. Réghûlus peut maintenant les localiser et il va utiliser à son tour la Transmigration pour les renvoyer chez eux.

Malathor jette alors un regard de rage et de frustration derrière lui. " *Attendez* ! crie-t-il en serrant les dents. D'*autres gens vont arriver, je suis sûr que d'autres vont s'en sortir. J'entends quelqu'un courir… Par les tripes d'Azel-Liark, attendez, bon sang !* "

" *Nous n'avons plus le temps* " répond le Mékhanôm. Il s'approche du groupe et projette une poussière dorée dans sa direction. " *Dormez… et sauvez-vous !* ".

Cette poussière est une substance alchimique unique, distillée par Réghûlus. Elle agit au contact et son effet est instantané : toute personne touchée ratant un jet de Vigueur (DD 21) s'endort aussitôt pour 2d6 minutes (seules les créatures possédant un " esprit " sont affectées; ce n'est ni un " poison ", ni de la magie ; les elfes y sont sensibles). Un seul nuage de poussière projeté en l'air suffit à toucher tous les PJ. Les Mékhanôms en ont suffisamment pour recommencer si nécessaire.

La poussière enveloppe donc le groupe et Malathor, qui sombrent bientôt dans l'inconscience… Rideau.

Vous l'avez compris, cet épisode est prévu pour être joué de façon très dynamique. L'objectif est d'effrayer vos joueurs et en même temps de les fasciner, tandis qu'ils effleurent les frontières du monde cauchemardesque d'Oblivion.

Deux PNJ importants apparaissent ici. Le paladin Malathor est destiné à devenir un allié des PJ et un pilier de cette campagne. C'est un personnage haut en couleur et plein de ressources, qui aura maintes occasions de les aider. Quant au père Karousco, il ne s'en est pas sorti, mais les joueurs ne doivent pas s'en douter. Car Karousco va réapparaître… possédé par un agent de l'Écorcheuse : un Ravageur d'Âmes.

Sitôt ce combat terminé, l'Écorcheuse renvoie le Ravageur dans le plan primaire sous les traits du prêtre. Il réapparaît à Ikhâr, la Cité des Voiles, où il contacte aussitôt le duc Morgus Montanera, un autre ennemi de l'Arpenteur des Vents.

Tandis que les PJ reprennent leur périple, le Ravageur et Montanera vont organiser le comité d'accueil et engager des mercenaires. De nouvelles difficultés s'annoncent…

### Le Ravageur d'Âmes

Un Ravageur d'Âmes est une abomination conçue par " l'Écorcheuse " pour lui servir d'exécuteur et d'espion dans le monde terrestre.

Pour en créer un, l'Écorcheuse doit d'abord kidnapper un Oublié, qu'elle emprisonne dans ses immondes Nids d'Hybridation au cœur d'Oblivion (elle utilise pour cela la Transmigration).

Accomplissant d'atroces rituels nécromantiques, l'Écorcheuse perfore alors la nuque de sa victime et pond dans son crâne un œuf unique, imprégné par le sortilège assassin fantasmatique.

La victime, consciente durant tout le processus, sent alors " l'assassin fantasmatique " éclore dans son cerveau, puis grandir peu à peu, nourri par ses peurs les plus atroces. Au point culminant du processus, " l'assassin fantasmatique " ravage le cerveau de sa victime et en prend totalement le contrôle. De l'ancienne personnalité il ne reste alors rien, hormis quelques lambeaux de souvenirs épars, flottant dans les cavernes obscures d'un esprit anéanti.

Le corps inaltéré de la victime, devenue un Ravageur d'Âmes, est désormais prêt à être renvoyé dans le monde terrestre. Le Ravageur y traquera sa proie inlassablement, jusqu'au moment où il pourra accomplir la mission qui lui a été donnée (généralement l'assassiner, parfois après lui avoir volé quelque chose ou arraché des informations).

Le moment de l'exécution est le point culminant de l'existence du Ravageur. À cet instant précis, il libère l'énergie contenue en lui et se transforme en quelques instants, faisant éclater les chairs de son hôte pour devenir l'incarnation vivante de ses cauchemars ! Le seul fait de contempler l'éclosion d'un Ravageur peut rendre fou de terreur. Tomber dans ses griffes conduit généralement à une fin rapide, d'autant que le Ravageur n'a aucun scrupule à se sacrifier pour accomplir sa mission.

En résumé, le Ravageur d'Âmes est un véritable " sort vivant ", un " assassin fantasmatique " accouché par les énergies noires de l'Écorcheuse, capable de traquer ses proies n'importe où et de se sacrifier pour leur destruction !

- Caractéristiques du corps d'hôte : Sous cette forme, le Ravageur conserve les caractéristiques physiques de son hôte (DV, pv, init, CA, etc.) et ses pouvoirs extraordinaires. Il ne bénéficie ni de ses anciens pouvoirs magiques, ni de pouvoirs surnaturels.

- Caractéristiques du Ravageur transformé : Une fois transformé, il acquiert toutes les caractéristiques physiques du monstre qu'il devient (DV, pv, init, CA, etc.) et ses pouvoirs extraordinaires. Il ne bénéficie pas de pouvoir magique, ni de pouvoir surnaturel. La taille du monstre est limitée à Grand.

- Repérer un Ravageur : L'alignement d'un Ravageur est toujours Neutre Chaotique. Il est difficile d'apprendre grand-chose sur lui : il est protégé par des sorts permanents de non-détection et esprit impénétrable, (18e niveau). Il existe néanmoins un moyen " simple " de le repérer : il faut découvrir son escarre d'inoculation, sorte de tache noire cicatricielle marquant sa nuque à l'emplacement où elle a été perforée. Le Ravageur prend généralement soin de la dissimuler derrière ses cheveux, un chapeau à large bord ou un col relevé.

- Pouvoirs magiques : Quelle que soit sa forme, un Ravageur dispose toujours des pouvoirs suivants, chacun trois fois par jour, au 10e niveau : blessures moyennes, détection de l'invisibilité, détection de la magie, détection des pensées, détection du bien, détection du mal, discours captivant, langues, peur, soins des blessures moyennes.

- Plusieurs Ravageurs ? Heureusement, à l'heure actuelle l'Écorcheuse ne peut créer qu'un seul Ravageur à la fois, compte tenu de l'énergie requise pour accomplir cette hideuse tâche. Mais les choses pourraient bien changer...

## RÉVEIL AMER

Quelle que soit la zone du plan primaire où les PJ se sont endormis la nuit de leur " cauchemar ", ils se réveillent au même endroit, le matin. Ils découvrent aussitôt que les blessures subies sont toujours présentes, que les sorts lancés doivent être regagnés, etc. Bref, les événements qu'ils ont vécus cette nuit sont bien réels.

Par ailleurs, ils vont s'apercevoir que leurs corps étaient absents durant tout ce laps de temps. Insistez sur ce dernier point en mettant en scène quelques situations cocasses ou embarrassantes : un PJ se réveille dans son lit d'auberge loué à un nouveau client pendant la nuit ; un autre, qui dormait à la belle étoile, se retrouve au milieu d'un marché installé par des nomades, etc. Notez que si le PJ dormait dans un lit " en mouvement ", (ex : une charrette), il se retrouve là où il aurait normalement dû se réveiller (ex : sur une paillasse dans sa charrette et non abandonné au milieu de la route).

Les PJ peuvent tenter de réunir des informations sur ce qui vient de leur arriver. Malheureusement, l'essentiel des données sur Oblivion a été occulté par la volonté des dieux. Quel que soit le moyen employé, leur enquête ne donnera que les maigres renseignements suivants :

- Aucun moyen magique ou physique ne permet de localiser, ni de s'assurer de l'existence de l'extraordinaire cité qu'ils ont entrevue. Une enquête très poussée révélerait que des contresorts anciens sont à l'œuvre, que des documents ont été escamotés et des mémoires effacées. On retrouve néanmoins, disséminés dans de rares œuvres, des éléments évoquant ces lieux fantastiques. Quelques exemples :
- Un verset de la *Complainte des Bannis* parle d'une " cité des tours noires " et d'un peuple d'Oubliés rejetés loin de chez eux.
- Un paragraphe de *L'Encyclopédie des Mythes à l'usage des Sociétés Savantes* recense des cas de folie de groupe touchant des familles entières, terrifiées par leurs cauchemars et abusant de drogues pour ne plus rêver.
- Les toiles du peintre dément Vaodar Dâhalï représentent des humanoïdes torturés par des goules arachnéennes au milieu de cavernes d'os.
- Le classique conte demi-orque " *Les Écorchés* " parle de croquemitaines qui font disparaître les gens pendant leur sommeil.

Au total, l'ensemble paraît faire partie d'un même folklore dont il est impossible de déterminer la source.

Désormais, les PJ peuvent suivre à nouveau l'*appel* qui les guide. Le sortilège va les attirer sur la Chaussée des Rois Nains et les conduire au cœur des Montagnes Rouges.

Plusieurs jours – et plusieurs nuits – vont être nécessaires pour atteindre leur but. Malgré sa mauvaise réputation, la Chaussée des Rois Nains n'est pas une route réellement " hantée ". À moins que vous ne vous sentiez d'humeur sadique, les PJ croiseront essentiellement des ruines naines jonchant des collines arides et chaotiques, des forêts d'arbres morts traversées de cris étranges et quelques animaux sauvages.

C'est l'occasion de réunir les PJ (sans le paladin Malathor), si ce n'était déjà fait. Quelle que soit la date à laquelle ils ont cédé à l'*appel*, ils se retrouvent maintenant. Ils peuvent se rencontrer autour d'un feu de camp, sur la route, en train de chasser du gibier, etc. Ceux qui ne se connaissaient pas avant auront la surprise de se retrouver et pourront enfin partager leurs impressions sur le hideux voyage qui les a rassemblés au cœur des rêves.

Profitez-en pour développer leur peur des cauchemars : les PJ dorment mal, se réveillent en sursaut... Lancez quelques dés derrière votre paravent, faites comme si cette nuit horrible pouvait se reproduire à tout moment (ce qui n'est pas le cas,

puisque les Transmigrations sont rares). Chaque matin, les PJ tirent un jet de Vigueur : ceux qui ratent n'ont pas dormi de la nuit et sont " fatigués " (cf. chapitre 3 du *Guide du Maître*). Votre objectif est de créer une peur permanente chez les joueurs. Si vous y parvenez, vos PJ devraient bientôt avoir une sainte horreur de la nuit, se mettre à dormir avec tout leur équipement et développer une franche paranoïa. En effet, comment lutter contre une horreur tapie au cœur de leurs cauchemars ?

## L'ATTAQUE DES MERCENAIRES

Les PJ sont maintenant au milieu des montagnes. Leur progression a décrit une lente ascension et la fatigue liée à l'altitude commence à se faire sentir. La Chaussée des Rois Nains aboutit à l'Arche de l'Adieu : un pont de 100 mètres de long sur 7 de large, enjambant un canyon au fond duquel grondent les cascades tumultueuses d'un torrent de montagne, 20 mètres plus bas. De l'autre côté de l'arche, il n'y a plus ni route, ni vestige de civilisation. Un simple chemin s'élève en multiples lacets le long des falaises ocres, derniers remparts avant les hauts plateaux. Cet endroit majestueux respire la paix et la sérénité. Il rappelle tout à fait le rêve des PJ.
Le canyon au-dessous de l'arche court sur des dizaines de kilomètres. À moins que les PJ ne puissent voler, ce pont est le seul moyen d'atteindre la région située au-delà.
La zone autour de l'arche baigne dans une brume permanente produite par les cascades en dessous.
Sur chaque rive, deux formidables statues de rois nains encadrent le chemin, brisées et mangées par la mousse. On distingue, dans le brouillard d'écume au milieu du pont, une antique tour frontalière : un bâtiment nain à deux étages qui servait jadis de douane et de poste de garde. On passe en dessous à travers un porche étroit, juste assez large pour un chariot.



L'endroit est idéal pour une embuscade. Depuis hier, des mercenaires recrutés par le duc Morgus Montanera sont venus s'y poster. Leur contrat consiste à éliminer tout voyageur à destination d'Ikhâr, le village à un jour de marche sur les hauts plateaux (les PJ sont les seuls concernés : plus personne n'emprunte cette route abandonnée depuis des lustres).

Ces tueurs sont des nains inhabituels, membres d'un clan d'ancêtres dégénérés et consanguins : les Cadavreux.

Tous sont affligés d'une malformation (bras atrophié, voix caquetante, troisième œil, etc.). Habitant généralement à l'écart des autres nains, les Cadavreux vivent de rapines et de larcins. Certains cachent leurs difformités sous des manteaux noirs et des capuches, d'autres les mettent en valeur en peignant des crânes et des os sur leur corps tordu. Leur chef est Ettin'Grinn, un nain à deux têtes qui vend ses services au plus offrant. On murmure qu'il est cannibale, mais personne n'a survécu assez longtemps pour le prouver.

Ettin'Grinn est posté sur le pont, au sommet de la tour, avec trois complices. Cinq nains sont embusqués parmi les poutres au-dessus du porche. Deux autres sont couchés derrière les statues. Enfin, cinq nains sont cachés loin derrière les PJ, pour les prendre à revers.

Leur tactique consiste à attaquer dans la brume. Ils créent un maximum de confusion, se retirent, relancent une attaque, etc. Pris de court, ils fuient et reviennent de nuit. Ettin'Grinn évite le corps à corps : il lance des attaques sournoises (+3d6) avec son arbalète aux carreaux empoisonnés et utilise ses bottes pour fuir (il reviendra persécuter les PJ dans la cité d'Ikhâr). Les autres projettent des sacoches immobilisantes, des pierres à tonnerre ou des feux grégeois, avant de combattre. Ils fuient en utilisant des bâtonnets fumigènes pour couvrir leur retraite.

Si un nain est capturé, il révélera seulement, non sans avoir longuement résisté, qu'il a agi sur " contrat " (1 000 po par voyageur tué : une petite fortune !). Seul Ettin'Grinn a vu le commanditaire : un costaud dissimulé sous une cape, aux mains très blanches (c'est Baron Blême, un demi-orque albinos, complice du duc Morgus Montanera).

- **Ettin'Grinn :** chef nain, Roublard niveau 6, pv 55
- **Nains du clan des Cadavreux (15) :** Guerrier niveau 3, pv 35

## IKHÂR, LA CITÉ DES VOILES

Les PJ finissent par emprunter la route cahoteuse et étroite qui chemine le long de l'abrupte paroi d'ocre et de soufre. Affrontant le froid sec et cinglant de l'altitude, la fatigue liée à la raréfaction de l'oxygène et l'effort de l'ascension, ils débouchent, enfin, face à l'immensité plane d'un haut plateau ceinturé de falaises déchiquetées.

Les oreilles bourdonnantes, le souffle court, ils s'arrêtent un instant pour admirer l'extraordinaire paysage qui leur fait face : une gigantesque étendue de steppes arides s'enracinant dans une terre saturée de poussière ferrugineuse, qu'un vent léger et glacé soulève en volutes aussitôt dispersées. Au loin, ils aperçoivent, à travers la brume des larmes que leur arrache le froid, de curieuses formations de toile d'une blancheur aveuglante, qui leur font immédiatement penser à une formidable flotte naviguant toutes voiles au vent. Plusieurs centaines de mètres au-dessus, se découpant dans l'aura du soleil blême, une demi-douzaine d'étranges navires flottent au milieu des cieux, maintenus en vol stationnaire par leur voilure d'énormes ballons gonflés d'air...

Les PJ ont enfin atteint Ikhâr, la Cité des Voiles, et ils viennent de découvrir les gondolfières. Pendant qu'ils commencent à s'accoutumer à l'altitude (cf. règles de fatigue, chapitre 3 du *Guide du Maître*), ils peuvent rejoindre le village et discuter avec les premiers habitants. Profitez-en pour distiller petit à petit les informations suivantes...

Ikhâr n'est, la plupart de l'année, qu'un modeste village composé de quelques dizaines de bâtisses de terre séchée aux façades ornementées de motifs chamaniques, indiquant le rôle et le rang de chacun de ses occupants.

Les natifs, les Ikhârians, forment une peuplade de nains taciturnes et discrets implantés sur ces terres désolées depuis quelques centaines d'années. Ils sont regroupés en familles complexes, sans véritable chef de clan. Les hommes cultivent des vignes souterraines et creusent des mines de soufre (une substance qui leur sert notamment d'engrais et de protection pour leurs plants de vigne). Mais surtout, ils exploitent depuis cinquante ans des cultures souterraines de Khayolt, un champignon unique aux vertus multiples. Les femmes, elles, sont chargées de récolter la rosée piégée dans de gigantesques filets tendus sur la surface du plateau : les Voiles (cet apport d'eau potable est considérable, car celle des puits est trop soufrée).

L'aspect physique des Ikhârians s'accorde avec leur caractère rude de montagnard : des visages anguleux, à la peau tannée, déformés par de multiples scarifications rituelles, encadrés par de longues barbes nouées. Les femmes, quant à elles, sont, paraît-il, d'une grande beauté mais restent constamment voilées d'étoffes vaporeuses qui masquent leurs traits. À ce propos, notez qu'arracher un voile pour s'en assurer est considéré comme une offense, mais qu'un PJ galant pourra se rattraper en fonction de son attitude envers la dame (en revanche, s'il se montre horrifié par les avances d'une naine édentée et barbue, cela devient une insulte pouvant déboucher sur une bonne bagarre de rue, qui cessera à la première goutte de sang).

Bien qu'ils puissent tout à fait vivre en autarcie, les Ikhârians se sont ouverts au commerce sous l'impulsion de Lône Kernos, l'Arpenteur des Vents. Ils monnayent du vin, des liqueurs, des substances dérivées du soufre ou du Khayolt et de nombreux produits artisanaux fabriqués notamment à partir des Taï-Taï : de redoutables tigres blancs qu'ils chassent dans les montagnes.

Mais ce qui commence réellement à faire la réputation d'Ikhâr, c'est la réunion annuelle depuis quelques années, des aéromarchands. En effet, à chaque solstice d'hiver, les gondolfières reviennent étendre leurs ombres raffinées au-dessus du village. C'est l'occasion, alors, de l'installation, pendant un mois, d'un impressionnant marché qui forme une petite ville temporaire de tentes et autres baraquements ambulants vibrant de la fièvre des transactions commerciales. De nombreux humanoïdes (nains, gnomes et même demi-orques) descendent des montagnes

alentour pour échanger leurs produits. La population triple, atteignant presque un millier de personnes.

Les PJ arrivent alors que la Grande Transaction bat son plein : partout, on vend, marchande autour d'étals de fortune, sous des chapiteaux bigarrés ou encore dans des roulottes ajourées. La ville de tentes s'organise, tant bien que mal, au milieu des constructions naines. Ainsi naissent quatre quartiers provisoires, organisés de façon concentrique :

- **Point Zéro**, centre névralgique de la Grande Transaction, comprend l'aire d'envol des gondolfières, siège d'une incessante activité, ainsi que la capitainerie.
- **Le cercle de l'Acrobal** entoure les aires d'envol. On y trouve les quartiers des équipages. C'est aussi dans cette zone que se regroupent les baladins, charmeurs de serpents et vendeurs à la sauvette. L'endroit tient à la fois du marché et du cirque en plein air.
- **Le cercle du Comptoir** est le lieu dédié, à proprement parler, au commerce. Ses échoppes saisonnières sont parcourues jour et nuit par une foule bigarrée et souvent voilée.
- **Le cercle du Répit** est le plus extérieur. Quelques auberges ambulantes s'y partagent la clientèle, parmi les dernières bâtisses d'Ikhâr situées à la lisière du cercle.

## DANS LE NID DES SCORPIONS

L'elfe Lône Kernos espère faire venir à lui quelques Oubliés grâce à son sortilège d'*appel*. Cependant, il n'a jamais parlé d'Oblivion, ni de la quête de Chiaroscuro, à son entourage. Officiellement, il n'est qu'une sorte de vieil original, mi-chevalier, mi-marchand, qui passe son temps à parcourir le monde.

À son associé aéromarchand, le duc Morgus Montanera, il a simplement avoué son désir de passer la main et de confier son matériel et la direction de sa petite compagnie à un groupe de gens expérimentés. Il a d'ailleurs prévu d'évaluer leurs compétences au cours d'une série d'épreuves appelée la Sentence des Voies, puis de ratifier officiellement sa passation de pouvoirs devant un scribe assermenté par l'Empire. Il a donné pour consigne à ses membres d'équipage de repérer et guider les nouveaux arrivants jusqu'à la capitainerie de Point Zéro, dès qu'ils demanderont à le rencontrer.

Si les PJ visitent Ikhâr un peu au hasard, leurs péripéties dépendent du Cercle dans lequel ils s'aventurent (cf. lieux suivants). En revanche, s'ils cherchent activement un " vieux chevalier aux yeux d'ambre ", de nombreux interlocuteurs sont capables de les guider d'emblée vers la capitainerie. En effet, même si Lône Kernos lui-même n'apparaît jamais en public, les " yeux d'ambre " sont un signe distinctif des capitaines aéromarchands (cf. plus loin).

Dans tous les cas, n'oubliez pas que les PJ sont activement recherchés par les multiples agents de Morgus Montanera. Celui-ci a distribué de nombreux " pourboires " pour avoir des yeux et des oreilles partout. À moins que les PJ ne soient d'une discrétion exceptionnelle, il les repère et leur envoie Ettin'Grinn et de nouveaux mercenaires de son vaste clan pour tenter de les neutraliser. Les types d'attaques lancées contre les PJ sont détaillés dans chaque lieu d'Ikhâr.

## POINT ZÉRO

Situé au centre d'Ikhâr, Point Zéro est une vaste cuvette de roche (400 m de diamètre, 2 m de profondeur au centre), polie et nivelée par l'érosion des courants aériens incessants. En effet, cette zone est le siège d'un phénomène aérodynamique unique, particulièrement propice au vol. C'est pourquoi Lône Kernos l'avait choisie pour lancer sa toute première expédition à bord d'une gondolfière expérimentale, la Shânta Mhâaria. Depuis, cet endroit mythique est resté symboliquement le point de ralliement des aéromarchands.

### L'ambiance du lieu

Lors de la Grande Transaction, Point Zéro est le siège d'un incessant ballet aérien : tournoiement d'hippogriffes tirant sur leurs entraves en poussant des cris étranges, nacelles de chargement montant et descendant le long de cordages amarrés aux vaisseaux du ciel ou encore délicates évolutions des gondolfières à la manœuvre. À terre, tout n'est que grouillement et frénésie, au milieu des vents de Point Zéro : marins triant les cargaisons, négociants tentant d'obtenir une entrevue avec un capitaine aéromarchand, flux et reflux de marchandises entre les vaisseaux et la zone commerciale...

### Rumeurs et informations

Un *roleplay* efficace (auprès d'aéromarins alcoolisés, dockers nains, contremaîtres corruptibles, etc.) et plusieurs jets de compétences (Renseignements, Diplomatie, etc.) permettront aux PJ d'apprendre les informations suivantes :

- Créée il y a quelques dizaines d'années à peine par Lône Kernos, la " Compagnie des Vaisseaux du Vent " n'est en fait qu'une modeste confrérie marchande comptant quatre capitaines, une trentaine de " compagnons du vent " (aéromarins, scribes, gardes) et de nombreux saisonniers (mercenaires, dockers, serviteurs). La flotte de la compagnie comporte six gondolfières. Elle dessert une dizaine de comptoirs fixes, dont Ikhâr, et beaucoup de destinations occasionnelles.
- La petite organisation a du mal à se développer face aux puissantes guildes terrestres et maritimes qui redoutent cette nouvelle concurrence et lui opposent toutes sortes de " tracasseries " (interdiction de survol de certaines villes, taxes d'atterrissage, sabotages, etc.). Du coup, elle est souvent obligée de travailler aux frontières de la légalité.
- La compagnie parvient à survivre grâce aux avantages uniques qu'elle offre (lien avec des lieux inaccessibles, rapidité), aux subventions de quelques souverains épris de cartographie ou misant sur ses capacités d'exploration, et surtout grâce à l'opiniâtreté – et l'âpreté au gain – de ses capitaines. Nombre d'entre eux se

sont succédés au sein de la compagnie et beaucoup avaient, ou ont encore, une réputation d'impitoyables négociants. Les deux plus anciens (outre Lône Kernos) sont le duc Morgus Montanera et Baron Blême.




- Lône Kernos est une sorte de chevalier marchand. Il n'apparaît pas en public et vit à bord de sa nef, une " gondolfière-palais " en constant déplacement. Person-ne ne sait jamais où elle se trouve et on la dit protégée par de puissants sortilèges de *non-détection*. Elle ne rejoindra Ikhâr que dans deux jours. L'Arpenteur est un vieil elfe, bienveillant et fortuné, mais également mystérieux et paranoïaque. La seule personne partageant sa vie est sa redoutable épée noire, qu'il appelle sa " Dame d'Ombre " : une maîtresse aux terrifiants pouvoirs, capable de tuer d'un coup unique.

- Devenir capitaine est très difficile. Après avoir été sélectionné par l'Arpenteur des Vents, le candidat doit faire partie d'un équipage pendant une année entière, occupant successivement toutes les fonctions. Ensuite, il doit se soumettre à la *Sentence des Voies* : trois épreuves qu'il devra surmonter. On murmure que, cette année, l'Arpenteur compte autoriser de simples étrangers (les PJ) à passer directement ces épreuves, ce qui suscite de nombreuses jalousies parmi les apprentis.

- Nombreux sont les capitaines qui sont morts depuis les débuts de la compagnie. En effet, outre les difficultés inhérentes au poste, il implique de consommer régulièrement de petites doses de Khayolt pur (un poison létal pour les faibles). Le Khayolt est indispensable pour connaître le *Chant des Vents*, c'est-à-dire entrer en harmonie avec les courants aériens et guider sa gondolfière (en pratique : +8 permanent à toutes les compétences de navigation aérienne). Le Khayolt affecte aussi les cellules chromatiques des yeux : c'est pourquoi les capitaines se reconnaissent à la couleur de leur regard, semblable à de l'ambre pur...

**Péripéties**

Les événements suivants peuvent se produire lors de n'importe quelle visite des PJ dans ce secteur :

**- Les " Têtes Brûlées " :** C'est le surnom qu'arbore un groupe de trois teigneux apprentis capitaines. Jaloux des PJ, ils provoquent un accident. Ils se glissent dans une nacelle à marchandises hissée vers une gondolfière et coupent ses amarres, tout en se retenant aux cordes. Les PJ qui traversent Point Zéro voient soudain une pluie de caisses tomber du ciel ! La zone où s'abattent les marchandises fait quinze mètres de diamètre. Tous les PJ présents doivent tirer trois jets de Réflexes et encaissent 3d6 pv par échec. Les " Têtes Brûlées " sont seuls responsables de leurs gestes. S'ils ne sont pas tués par les PJ, Morgus Montanera les fait capturer et en profite pour faire une démonstration d'autorité : il fouette à mort les apprentis et les abandonne aux vautours.

**- Apprentis capitaines (3) :** Guerrier niveau 3, pv 33, 30 (x2)

**- Cadavreux :** Ettin'Grinn ou un autre nain du clan tente d'assassiner les PJ. Dissimulé dans la foule, il s'arrange pour placer

sur eux du musc d'hippogriffe femelle (ex : en écrasant une glande à musc sur leurs vêtements ou en le projetant sous forme vaporisée, etc.). Puis, un peu plus loin, il aiguillonne sauvagement quatre hippogriffes et déverrouille leur enclos. Les animaux, comme fous, se ruent aussitôt sur les PJ pour les massacrer. Il faut les combattre ou réussir un jet de Dressage (DD 17) sur chacun pour le calmer.
- **Hippogriffes (4) :** pv 32, 30, 28, 25

- **Les élémentaires :** Deux élémentaires de l'air, qui vivaient parmi les sommets des Montagnes Rouges depuis des lustres, sont attirés par le phénomène aérodynamique unique de Point Zéro. Inaccessibles aux préoccupations humaines, ils perturbent le trafic, soulèvent des gens dans les airs et les lâchent pour voir ce que ça fait, etc. Ils attaqueront, simple réflexe, quiconque représente une menace sérieuse.
- **Élémental de l'air, moyen (2) :** pv 36, 30

**La capitainerie**

Aménagée dans l'épave de la Shânta Mhâaria, la capitainerie a aujourd'hui l'aspect d'une demeure de prestige, rebâtie et fortifiée à partir de la coque d'un galion. C'est un véritable Saint des Saints, garantissant le repos et l'intimité des capitaines. Les six soldats de la compagnie, postés à l'entrée, sont payés pour être procéduriers et ne laisser passer personne sans excellente raison. Si les PJ expliquent convenablement qu'ils sont ici pour rencontrer " le vieux chevalier aux yeux d'ambre " qui les a convoqués, ils entrent sans réelle difficulté (l'Arpenteur a donné des ordres dans ce sens). Dans tous les autres cas, ils sont violemment repoussés : Montanera a " stimulé " les gardes pour qu'ils brutalisent les importuns, fréquents pendant toute la Grande Transaction. Si une bagarre éclate, il faudra plusieurs morts avant qu'un capitaine ne se décide à sortir pour tirer les choses au clair, et finalement faire entrer les PJ en s'excusant.

À l'intérieur, les PJ découvrent, au milieu des brumes hallucinogènes et des trophées étranges qui peuplent les soutes de la Shânta Mhâaria, non pas une personne aux yeux d'ambre mais trois ! Le Conseil des Capitaines a été chargé par Lône Kernos d'accueillir ses " appelés " (l'Arpenteur n'a pas parlé " d'Oubliés "). Le conseil comprend :

- **Le " duc " Morgus Montanera :** Séducteur en diable, ce maître bretteur est aussi redoutable en affaires. Son titre est factice et ses beaux atours dissimulent une âme noire.
- **Baron Blême :** C'est un demi-orque albinos. Barbare belliqueux, il use de sa force pour obtenir les trocs les plus avantageux avec les tribus sauvages, dans les comptoirs reculés de la compagnie.
- **Fan'Goriah :** C'est une prêtresse humaine de 45 ans. Dotée d'une grande classe, elle vénère la Déesse du Commerce et sait se montrer impitoyable avec élégance. Femme de confiance de l'Arpenteur, elle tient fermement les comptes de la compagnie et a pour mission d'évaluer les PJ (cf. plus loin).

Visiblement peu enthousiastes, ces trois capitaines annonceront aux PJ que leur leader, l'Arpenteur des Vents, les a choisis pour hériter de ses parts – largement majoritaires – au sein de la petite guilde. En clair : les PJ vont devenir les nouveaux patrons de la Compagnie des Vaisseaux du Vent !

Bien sûr, il faudra d'abord s'en montrer digne et passer les épreuves de la Sentence des Voies, qui commencent dans deux jours. Dans l'intervalle, les capitaines invitent les PJ à patienter tous frais payés dans les alcôves raffinées de la très luxueuse auberge Hallucinose, établissement de repos et de plaisir situé dans le cercle du Répit.

Et si les PJ ne veulent pas passer d'épreuve ? Pas de problème, les capitaines seront ravis. L'Arpenteur a été formel: il ne recevra que ceux qui ont *subi* la Sentence des Voies (sans nécessairement réussir). Les PJ concernés sont d'ailleurs invités par Baron Blême à signer une " lettre de renoncement " et à quitter immédiatement Ikhâr. Ce document officiel précise que le signataire renonce aux 150 000 po (!) représentant les parts de l'Arpenteur (ceci constituant une estimation de la valeur globale des biens mobiliers et immobiliers et non une somme à percevoir).

Notez que le Conseil ne peut pas répondre aux questions à propos des rêves des PJ, puisqu'il n'est au courant de rien concernant Oblivion. En réalité, plusieurs Oubliés ont déjà travaillé aux côtés de Lône Kernos, mais ils ont tous été tués au cours des précédentes étapes de la quête de la Clef des Songes ou bien capturés dans leur sommeil par l'Écorcheuse. Officiellement, ces membres de la compagnie ont été portés disparus.

- **Gardes de la compagnie (6) :** Guerriers niveau 3, pv 30 (x4)
- **Duc Morgus Montanera :** Guerrier niveau 4 / Roublard niveau 4, pv 65
- **Baron Blême :** Barbare niveau 6, pv 77
- **Fan'Goriah :** Clerc niveau 6

*" Les Vaisseaux du Vent "*

Incarnant le rêve ancestral des hommes, les " vaisseaux du vent ", plus communément appelés gondolfières, constituent une curiosité et une petite révolution dans les moyens de transport.

En effet, ces élégants " navires ", capables de s'élever dans le ciel et de glisser sur les courants aériens, peuvent embarquer cinq membres d'équipage, six passagers et l'équivalent de deux chariots de marchandises dans ses soutes.

Chaque gondolfière est constituée d'une coque et de trois ballons (un grand au centre, un petit à la poupe et à la proue). La coque, dont la forme rappelle celle d'un bateau effilé, est constituée d'une armature de poutrelles de bois léger, tendue d'une toile rigidifiée (taille: entre un petit bateau et un bateau à voile – cf. table 5-6 du Guide du Maître, chapitre 5).

Elle est reliée par des cordages aux ballons, de gigantesques poches contenant des milliers de colonies de Khayolt. La fermentation permanente de ces champignons produit un gaz extraordinaire : très léger, il permet l'élévation de l'ensemble. De plus, il n'est pas soumis aux phénomènes de dilatation et de compression selon la température, garantissant ainsi une grande sécurité.
Un système de vannes permet de libérer du gaz pour redescendre. Deux à quatre hippogriffes, attelés à la proue, tirent l'ensemble.
L'équipage comprend un capitaine coordonnant les manœuvres et quatre aéromarins : un cocher pour les hippogriffes et trois acrobates de coque, qui assurent en permanence la solidité de l'armature, vident les vannes, retendent les cordages, etc. Les aéromarins sont souvent des nains ou des gnomes des Montagnes Rouges.
Il existe actuellement six gondolfières et une aéro-nef, propriété exclusive de L'Arpenteur des Vents (même système, six ballons porteurs, taille d'une galere – cf. table 5-6 du Guide du Maître, chapitre 5).

- Caractéristiques d'une gondolfière
Vitesse de vol : 30 m (idem hippogriffes qui la tirent)
CA : 10 (-4 taille, 14 naturel)
PV : coque 150pv, 1 grand ballon 60pv,
2 petits ballons 30pv (x2)
Armement : 2 balistes (3d6/x3 crit., f. de portée : 36 m.)

- Nouvelle compétence
Profession / Capitaine de gondolfière (Sag ; formation)
Cette compétence permet à un capitaine de diriger les manœuvres d'une gondolfière. Chaque aéromarin expérimenté, présent à bord avec lui, abaisse également le DD de 1 point (jusqu'à un maximum de 4 points).
- Décoller / atterrir sans heurt : DD 5
- Diriger les montures (en avant, monter, descendre, tourner, freiner) : DD 5
- Faire accoster délicatement le vaisseau (à une autre gondolfière, à un sommet de montagne, etc.) : DD 10
- Stabiliser le vaisseau pendant une perturbation (combat, vents violents, etc.) : DD 20
- Circuler dans un passage difficile (canyon, tours d'une ville, etc.) : DD 24
- Maintenir le cap à travers une tempête : DD 28

## LE CERCLE DE L'ACROBAL

Les acrobates de coque sont un peu les artistes et les héros du quotidien, dans le monde des aéromarins. C'est sur leur impulsion que s'est créé le quartier de l'Acrobal entourant Point Zéro. Au départ simples baraquements provisoires des équipages, leurs cahutes sont devenues le point de ralliement de toutes sortes d'artistes, équilibristes, aventuriers et vendeurs à la sauvette.

**L'ambiance du lieu**
Ici, les larges rues d'Ikhâr sont encombrées d'une multitude de tentes formant un labyrinthe coloré grouillant d'activité. Des artères de circulation ont été délimitées pour permettre aux charrettes de marchandises d'aller et venir entre Point Zéro et le Cercle du Comptoir, qui est plus excentré.
Si les PJ cherchent attentivement (Renseignements DD 13), ils pourront dénicher quelques gnomes et demi-orques, pilleurs de tombes naines dans les montagnes. Ces derniers sont prêts à revendre sous le manteau des parchemins de magie arcane ou divine. Pour chacun des deux types de magie, on peut trouver 1d4 sorts de niveau 1, 1d3 de niveau 2 et 1 de niveau 3 (à déterminer, prix de revente triplé – cf. tables 8-24 et 8-25 du *Guide du Maître*, chapitre 8). Aux PJ de marchander pour les obtenir au meilleur coût.
D'autres pilleurs de tombes, encore plus discrets (Renseignements DD 17) recèlent 1d4 potions et 1d3 objets magiques (à déterminer, valeur maximum 500 po chacun, prix de revente triplé – cf. tables 8-18, 8-27, 8-28 et 8-29 du *Guide du Maître*, chapitre 8).
Tous ces produits portent les marques des familles naines auxquelles ils ont appartenu (Estimation DD 12).

**Péripéties**
Les événements suivants peuvent se produire lors de n'importe quelle visite des PJ dans ce secteur :

**- " La Mhâaria monte au ciel " :** Tel est le nom des concours d'adresse organisés en permanence par les acrobates de coque. Il s'agit de traverser le plus vite possible un labyrinthe de cordages suspendu entre ciel et terre (en grimpant à des échelles, en se balançant, en sautant, etc.). Au-dessous, une fosse retient deux énormes tigres Taï-Taï. L'inscription est chère : 100 po. Mais quiconque traverse le labyrinthe en 30 secondes ou moins remporte dix fois sa mise : 1 000 po ! On peut se réinscrire autant de fois qu'on veut, mais on ne peut gagner qu'une seule fois. L'usage de la magie est interdit. Le passage du labyrinthe nécessite trois étapes demandant un jet d'Escalade DD 12, Équilibre DD 20 et Équilibre DD 28. Chaque étape dure un round (six secondes). Si le PJ échoue, mais si sa marge d'échec est inférieure à 5, il perd le round et doit réessayer le round suivant. Si elle est supérieure ou égale à 5, il tombe dans la fosse et doit se battre contre les Taï-Taï. Les acrobates de coque proposent parfois d'autres récompenses : profitez de cette épreuve pour fournir aux joueurs tout élément important dont ils auraient besoin (un renseignement, un service, un objet particulier, etc.).
**- Tigres Taï-Taï (2) :** pv 30, 28

- **Les Cadavreux :** Ettin'Grinn ou un autre nain du clan tente encore d'assassiner les PJ. Alors qu'une troupe de saltimbanques exhibe fièrement une vieille ombre des roches enchaînée, le nain jaillit d'une cachette et arrache le voile opaque qui masquait les yeux du monstre. L'ombre des roches inflige aussitôt son regard de *confusion* à toute personne proche, dont les PJ. Alors que la panique s'empare de l'Acrobal, l'assassin libère l'ombre des roches et en profite lui-même pour tenter de tuer les PJ. Si les PJ parviennent à vaincre la créature, tout l'Acrobal organise en leur honneur une fête somptueuse et on leur offre la tête de la bête (valeur marchande 3 000 po).
- **Ombre des roches, vieux (1) :** pv 60

## LE CERCLE DU COMPTOIR

Les échoppes du cercle du Comptoir sont construites en dur, disséminées parmi les maisons basses en terre cuite des Ikhârians. Moins anarchique que l'Acrobal, les marchandises y sont regroupées par secteur d'activité (marché aux vins, tanneries de peau de Taï-Taï, maison des forgerons, enclos à bestiaux, etc.).

**L'ambiance du lieu**

Pendant la Grande Transaction, les naines autochtones délaissent leur activité consistant à recueillir la rosée capturée par les filets autour d'Ikhâr et se transforment en redoutables commerçantes. La – relative – pénurie d'eau est alors une bonne occasion d'écouler les hectolitres de vin fabriqués pendant l'année.

Le vin de Khayolt, bon marché (5 pc le verre), a un étrange goût soufré. La liqueur de Khayolt, très chère (1 po le verre), a la faveur des amateurs. Chacune des deux substances peut déclencher des effets secondaires (cf. table).

Les PJ peuvent aussi acheter dans ce quartier toutes sortes d'équipements (cf. articles spéciaux de la table 7-9 du *Manuel du Joueur*, chapitre 7), des animaux (3 plus beaux spécimens : 2 hippogriffes sauvages – 1 000 po chacun –, 1 hippogriffe dressé – 4 000 po) ou encore essayer le " scarfing ", un véritable phénomène de mode dans Ikhâr, qui consiste à se faire scarifier n'importe quelle partie du corps selon des motifs copiés chez les chamans (douloureux, moyennement esthétique, parfaitement inutile ; les jeunes adorent).

LES EFFETS DU KHAYOLT

Le Khayolt distillé possède des propriétés hallucinogènes. Chaque verre de vin a 1% de chance (cumulatif) de déclencher un effet ; chaque verre de liqueur 10% (cumulatif). Lancez 1d6 :

1) Effet Kôôl : le consommateur est plongé dans un état de béatitude complet (Sonné pendant 1d10 minutes).

2) Effet Khrisss : le consommateur est victime d'attaques de panique qui le conduisent à des actions totalement inadaptées (Désorienté pendant 1d4 minutes).

3) Effet Parano : le consommateur est persuadé qu'un complot se trame contre lui et ne fait plus confiance à personne (Secoué pendant 1d10 minutes).

4) Effet Kaleïdo : le consommateur est soudain plongé dans un monde de couleurs où les images s'entrechoquent à grande vitesse (Aveuglé pendant 1d10 minutes).

5) Effet Maniaco : le consommateur est pris d'une crise de rire maniaque et incontrôlable (l'effet est identique au sort fou rire de Tasha, à ceci près que la durée est de 1d3 rounds et que le consommateur ne fait aucun jet de sauvegarde).

6) Effet Khrisss-Kôôl : cumule les effets 1 et 2, en alternance toutes les minutes (pendant 2d6 minutes).

Note : référez-vous au chapitre 3 du Guide du Maître pour gérer l'état dans lequel les personnages se retrouvent.

**Péripéties**

Les événements suivants peuvent se produire lors de n'importe quelle visite des PJ dans ce secteur :

- **Les Intégristes de Petite Taille :** ce groupe de nains fanatiques, largement imbibés de vin de Khayolt, déteste les pilleurs de tombes et les étrangers en général. Si les PJ ont acheté des objets volés dans les montagnes (cf. Cercle de l'Acrobal) ou s'ils se montrent un peu trop envahissants (qu'ils parlent fort, jurent en buvant de la liqueur ou manquent de respect à une naine voilée...), ils déclenchent une bagarre générale. Ils s'enfuient dès que les deux tiers d'entre eux sont à terre. Leur mort ne gênera pas vraiment les habitants d'Ikhâr, qui rejettent ces nains stupides et nuisibles pour leur commerce.

**Nains intégristes (20) :** pv 5

- **Les Cadavreux :** Ettin'Grinn et cinq autres nains du clan tentent encore d'assassiner les PJ, toujours selon la même tactique. Cette fois, ils agissent en groupe et l'attaque a lieu de nuit. Dissimulés sur un toit, les nains jettent des flasques remplies de sang de bœuf sur les PJ, avant d'ouvrir une caisse où étaient enfermés une quinzaine de Striges. Ces horreurs volantes plongent aussitôt sur eux, galvanisées par l'odeur du meurtre. Les nains enchaînent ensuite selon leur tactique de guérilla habituelle.

**Striges (15) :** pv 5 (x15)

**Cadavreux (5) :** pv 28, 25 (x2), 23 (x2)

## LE CERCLE DU RÉPIT

C'est l'endroit le plus calme d'Ikhâr. Désert pendant la journée, on y croise beaucoup de natifs en soirée, revenant des mines de soufre ou des exploitations souterraines.

Les Ikhârians aiment alors convier les étrangers à partager une chope de Khayolt, sur les terrasses formées par leurs toits, parmi les odeurs de grillades et les parfums du soir. Les PJ pourront ici se reposer dans une auberge ambulante très rudimentaire (5 pa la nuit) ou bien chez l'habitant (mieux, mais 3 po la nuit !). Le summum local est l'auberge de l'Hallucinose (15 po la nuit).

**Le campement de Malathor**

Au-dessus d'une tente immaculée claquent les fanions des Chevaliers du Jugement, le puissant ordre religieux du dieu Justicaar (cf. encadré). Alors que les PJ s'en approchent, un juron retentit : " *Par les tripes d'Azel-Liark* ! " et la tente s'entrouvre pour laisser passer... Malathor, le paladin de leur " cauchemar " !

Au cours de retrouvailles chaleureuses, il raconte comment il est arrivé à Ikhâr, par une autre route que les PJ. La raison de sa présence ici est simple : il fait le même rêve qu'eux depuis des semaines. Il en a averti ses supérieurs religieux, qui l'ont envoyé enquêter en compagnie d'un écuyer et d'un scribe de l'Empire.

Son écuyer n'est autre que son propre fils, Valkin, un garçonnet de six ans qui veut devenir Chevalier du Jugement, comme son père (NB : Valkin est également un Oublié ; il a rêvé de l'appel de l'Arpenteur, mais a échappé à la Transmigration simplement parce que le seuil de dix transmigrés était déjà atteint). Valkin, intelligent et sympathique, s'intéressera beaucoup aux " métiers " des PJ. Arrangez-vous pour que certains s'attachent à lui, car il constituera, plus tard, un important ressort dramatique.

Malathor ne s'en sépare plus depuis qu'il a perdu sa femme, il y a quelques années, brûlée par le souffle acide d'un dragon. Aujourd'hui, le chevalier est traumatisé à l'idée de disparaître au cours d'un nouveau cauchemar, abandonnant son fils seul derrière lui. En fait, il serait déjà parti loin de ce lieu " dépravé " si les capitaines aéromarchands n'avaient pas insisté pour que son scribe, assermenté par l'Empire, ratifie la passation de pouvoirs de Lône Kernos.

Initialement, Malathor ne compte pas passer la Sentence des Voies. Mais si des PJ " dignes " (c'est-à-dire d'alignement Bon) demandent son aide, il les accompagnera. Ce Chevalier du Jugement est un ami loyal et son ordre est extrêmement respecté. Servez-vous en pour tirer les PJ de situations trop difficiles, notamment contre les Cadavreux (qui s'en prendront à lui dès qu'il deviendra candidat à la succession).

De son côté, Malathor tentera de convertir les PJ au culte de Justicaar. Ce sera l'occasion de leur fournir les détails de l'encadré suivant.

**Valkin, fils de Malathor :** pv 5

LES CANTIQUES DE JUSTICAAR

Saint-Justicaar, le Punisseur, le Forgeron des Absolutions, le Juge des Cours Célestes, ou Justicaar tout simplement, autant de noms qui désignent l'inflexible dieu de la loi et des justes sentences.

En tant que tel, son alignement est avant tout Loyal Neutre. La plupart de ses prêtres sont d'alignement Loyal Bon ou Loyal Neutre. Son symbole est un cercle de fer entourant la croix de la Foi.

" Par le Fer et la Foi ! " : un cri de guerre qui résonne comme une sentence, une promesse de salut pour les croyants et de jugement dernier pour les impies. Un cri que les hordes humanoïdes ont appris à redouter, car les paladins de Justicaar montent souvent en première ligne pour défendre la civilisation contre les barbares et les démons. Ainsi, lorsque l'architroll Gobraz l'entendit lors de la fameuse bataille de Val-Dragon, on raconte qu'il souilla ses braies et tourna les talons avec ses hordes, sans autre forme de procès.

Pourtant, il n'en fut pas toujours ainsi.

Le culte, des origines...

Jadis, le culte rural de Justicaar, saint patron débonnaire et sentencieux, était celui d'un quelconque dieu mineur. Mais il y a un peu plus d'un millénaire, ses adorateurs accomplirent l'exploit extraordinaire de détruire l'archiliche Azel-Liark, l'une des plus noires puissances que la terre ait connues. Ce haut fait inégalé porta le culte de Justicaar au-devant de la scène, sur le plan primaire comme dans les sphères célestes (le jugement d'Oblivion, raconté dans l'introduction de cette aventure, fut d'ailleurs confié à Justicaar peu après). Dès lors, le culte grandit.

... à nos jours.

Mille ans plus tard, il a bâti la plus puissante église de l'Empire, présente dans toutes les cités. Son bras armé, le fameux ordre des Chevaliers du Jugement, incarne la stabilité, la fermeté et la protection pour tous les humains (des valeurs quelque peu xénophobes, mais indispensables pour garantir l'avenir et la sécurité des populations, dit-on). Ses prêtres dévoués offrent le gîte et le couvert aux démunis et leur proposent une sainte conversion. Ses juristes prodiguent leurs conseils aux puissantes guildes de marchands et aux simples artisans. Ses scribes sont les témoins assermentés des alliances et des contrats. Et on murmure que ses grands cardinaux trouvent toujours une oreille attentive chez les rois.

**L'auberge de l'Hallucinose**

L'établissement se compose, vu de l'extérieur, de la juxtaposition d'une vingtaine de chariots à deux étages. Bien que destinées à être démontées, certaines de ses parties, les plus luxueuses commencent à être bâties en dur et on sent que l'établissement s'installe peu à peu. L'intérieur paraît vaste et intime à la fois : la lumière soigneusement tamisée donne une impression de clair de lune ombragé, des étoffes recouvrent les parois de bois et des musiciens créent une ambiance hypnotique par leurs accords répétitifs. Nourriture et boisson circulent à profusion. Partout, les effluves épicés s'entremêlent, au fil des passages furtifs de créatures féminines, dissimulant leurs charmes sous des voiles ou des masques de cuir.

Les PJ, invités gratuitement dans cet établissement hors de prix, peuvent y goûter un moment de détente et de plaisir dont le raffinement confine à la perfection.

Mais surtout, c'est ici que sont adressés les rares Oubliés qui sont arrivés à Ikhâr... et les PJ seront certainement enthousiastes d'y retrouver le père Karousco ! En effet, il était, tout comme Malathor, prisonnier à leurs côtés dans leur " cauchemar ". Le moine leur tombera dans les bras, racontant comment il a rejoint les gnomes mécaniques *in extremis* (" *Et j'ai couru, seigneur, je n'ai jamais perdu autant de poids en une fois... Les bruits de pas derrière Malathor, c'était moi ! Dire que vous avez failli m'abandonner dans cette horreur... Mais buvons pour fêter nos retrouvailles, mes frères !* ").

Karousco se présente comme un moine débonnaire, érudit et bon vivant, dissimulant, derrière ses robes austères, un penchant pour les paris de toute sorte. Mais la réalité est bien plus sinistre, puisqu'il s'agit d'un Ravageur envoyé ici par l'Incarnin du Mal.

Après avoir facilement convaincu Montanera de lutter contre Löne Kernos, le Ravageur se tient tranquille et ne fait pas de vague. Tout ce qu'il veut, c'est subir la Sentence des Voies afin d'approcher le vieil Arpenteur elfe. Il ne tentera rien qui puisse le faire repérer. Pour les besoins de l'histoire, assurez-vous que les PJ ne percent pas son identité à jour. Au pire, s'ils ont des soupçons, restez évasif (" *Son alignement paraît Neutre et Indétectable ? Sûrement un effet de sa religion: Karousco est un moine des Dieux Gris, qui prônent la neutralité de la Balance Cosmique.* ").

Par ailleurs, les PJ pourront faire la connaissance de trois autres Oubliés (qui n'ont pas connu la Transmigration) :

- Rhâvi Shândar, un petite-gens enturbanné, squelettique et hilare, constamment enclin à des plaisanteries d'un goût douteux. Après avoir montré aux PJ comment il se transperce la joue avec une griffe de Taï-Taï sans verser une goutte de sang, il accumulera les espiègleries (parfois avec la complicité de certains PJ) : tessons de verre sur un siège, scarabées dans un repas, etc.
- Les jumeaux Gothber et Bertold, deux jeunes paysans un peu frustres. Ils n'ont pas de père et leur mère a disparu une nuit avec toute sa famille (kidnappée par l'Écorcheuse). Ils ont suivi le rêve et comptent bien saisir la fortune qui leur sourit à présent. Malheureusement, ils ne vivront pas assez longtemps pour ça.

Ce séjour permettra aux PJ de fraterniser, d'échanger des informations avec les autres Oubliés, etc. Bref, de lier des amitiés renforcées par cet étrange sentiment d'appartenir à une caste en marge du monde...

**Rhâvi Shândar :** Adepte niveau 3, pv 18

**Péripéties**

Les événements suivants peuvent se produire lors de n'importe quelle visite des PJ dans ce secteur :

- **Gothber et Bertold disparaissent :** les deux paysans, partis tôt le matin visiter les vignes des nains, ne sont pas revenus. Si les PJ font des recherches, ils retrouvent leurs corps fracassés au fond d'une crevasse. Cela ressemble à un accident, mais c'est bien sûr l'œuvre des Cadavreux.
- **Les Cadavreux envahissent l'Hallucinose :** de nouveaux membres du clan débarquent et payent, rubis sur l'ongle, avant d'exiger ce qu'il y a de mieux (leurs derniers meurtres les ont rendus riches !). En quelques instants, l'établissement raffiné devient un bouge mal famé. Aux PJ médusés, ils diront avec aplomb qu'ils n'ont rien à voir avec leurs " cousins " (c'est faux) et qu'ils sont là pour s'amuser (c'est vrai). La situation peut facilement dégénérer, du simple duel d'honneur dans la cour, à la véritable " bagarre de saloon ". Pour une fois, Ettin'Grinn n'a rien à voir avec cette situation.

**Cadavreux (12) :** pv 25

## LA SENTENCE DES VOIES

L'Arpenteur des Vents tient à ce que les Oubliés subissent la Sentence des Voies pour pouvoir les évaluer et tester leur motivation. Tout cela, officiellement pour prendre les rênes de sa petite compagnie, mais en réalité, pour qu'ils poursuivent la quête de Chiaroscuro.

Pendant les épreuves, l'impartiale Fan'Goriah utilise ses sortilèges pour détecter leurs alignements, éprouver leurs réactions, leur force, etc. Elle communique ensuite ses conclusions à l'Arpenteur.

Si des PJ refusent de passer les épreuves, ils seront dans l'impasse car Löne Kernos ne les recevra pas (ils ne participeront probablement pas au final de l'Acte I, mais cela ne les empêchera pas de poursuivre l'aventure ensuite).

Deux jours après l'arrivée des PJ, au petit matin, une délégation de chamans Ikhârians menée par Fan'Goriah fait le tour de la ville et récupère tout le monde.

Les PJ, Malathor, son fils Valkin, Karousco et Rhâvi Shândar sont conduits dans un étrange chariot, entièrement recouvert de cuir noir enluminé de motifs rituels. Une fois à l'intérieur, on ne perçoit ni lumière, ni son venant de l'extérieur. Les Oubliés sont en effet conduits vers les champignonnières dont l'emplacement doit rester secret.

Au bout de quelques heures d'un voyage peu confortable, le chariot s'arrête soudain : les PJ et leurs compagnons sont à présent au centre d'une vallée encaissée, couleur

jaune soufre. Devant eux, des braseros ont été allumés et des chamans voilés psalmodient une envoûtante mélopée. Sur leur gauche, trois hippogriffes soufflent et renâclent en tirant sur leur bride. Sur leur droite, un tunnel aux arches de pierres runiques s'ouvre dans la montagne, exhalant des effluves mycéliens.

**La Voie du Khayolt**

" *L'enfant est dispensé d'épreuve,* explique Fan'Goriah. *Les autres peuvent s'asseoir autour des braseros. La première épreuve, la Voie du Khayolt, est très simple. Vous devez absorber un morceau de Khayolt pur et ensuite, … nous verrons* ".

Elle distribue alors de petits fragments fongiques aux participants et s'assure qu'ils les avalent, tout en révélant les secrets du Khayolt :

- Ce champignon vient *d'ailleurs*. Il a jadis été importé par Lône Kernos (d'Oblivion !). Ses propriétés multiples sont à la base de la richesse et de l'économie d'Ikhâr. Les chamans et les capitaines aéromarchands sont les seuls à connaître les secrets de sa culture (Fan'Goriah détaille ici d'importantes données techniques).
- Enfermé dans de vastes poches de toile, sa fermentation dégage un gaz qui permet de gonfler les ballons des gondolfières. Il constitue ainsi la matière première des aéromarchands qui doivent renouveler leurs stocks chaque année : c'est " l'ensemencement des ballons ".
- Le Khayolt pur n'a rien à voir avec le Khayolt distillé. Sa consommation régulière, à l'état brut, permet de percevoir le *Chant des Vents*, indispensable pour piloter les gondolfières. Cependant, les effets secondaires sont plus violents… voire mortels !

Fan'Goriah ne délivre cette dernière information que lorsque le Khayolt agit déjà sur les participants. Chacun subit alors automatiquement un effet du Khayolt (cf. table p. 19). En outre, il perd aussitôt 3d6 pv (jet de Vigueur, DD 15, jet de sauvegarde : 1/2). Notez que le Khayolt pur, peu actif dans le sang des Oubliés, aurait causé 8d6 pv à n'importe qui d'autre ! Fan'Goriah se montrera impressionnée par la vitalité des participants et le choix clairvoyant de l'Arpenteur.

**La Voie des Vents**

Sitôt qu'ils ont recouvré leurs esprits, les participants perçoivent désormais le *Chant des Vents* : une exaltante communion avec les tintements éthérés des esprits aériens ! Ils peuvent maintenant anticiper les courants, bourrasques, trous d'air, etc. (+8 à toutes les compétences en rapport pendant 1d100 heures).

Fan'Goriah annonce qu'ils doivent chevaucher un hippogriffe dressé et exécuter quelques manœuvres.

Chevaucher l'hippogriffe se fait avec la compétence Équitation (ou Dextérité). Si l'aventurier ne maîtrise pas les montures volantes, il subit un malus de -5 (mais +8 avec le Khayolt, ce qui fait +3). Chacun doit successivement guider sa monture avec les genoux (DD 5), simuler une attaque (DD 10), voler au-dessous d'une arche de pierre (DD 15), puis se percher sur un pic (DD 15). En cas d'échec, la monture se cabre : si le personnage ne parvient pas à rester en selle (DD 5), il tombe et encaisse 4d6 pv (jet de Réflexes, DD 15, jet de sauvegarde : 1/2). Les PJ ne sont pas obligés de réussir l'épreuve, mais ceux qui la refusent sont ramenés à Ikhâr.

**La Voie des Ombres**

Les participants doivent maintenant s'aventurer dans le tunnel conduisant au labyrinthe des champignonnières. Leur objectif est de ramener dix souches de Khayolt. Mais Fan'Goriah les prévient : les champignonnières abritent aussi quelques Darkmantles. Chacun peut y aller seul ou en groupe. Karousco et Rhâvi Shândar y vont séparément. Les PJ peuvent former des équipes, avec ou sans Malathor. Dès qu'une personne a trouvé une souche de Khayolt, elle doit la ramener à Fan'Goriah, puis repartir si le compte n'est pas atteint.

Les champignonnières forment un labyrinthe de cavernes, illuminé faiblement par des fongus phosphorescents. Les axes principaux en sont balisés, indiquant clairement la sortie. Inutile de faire un plan détaillé, sauf lors des combats. Afin de simuler la recherche, tirez 1d20 toutes les 5 minutes, par équipe :

20 : Découverte de deux souches.
18–19 : Découverte d'une souche.
15–17 : Vapeurs de Khayolt
(tirez sur la table d'effet p. 19)
9 –14 : rien
6–8 : Attaque de 1d4 Darkmantles.
3–5 : Champignons criards : ils hurlent
et attirent 1d8 Darkmantles.
1–2 : Attaque de 1d2 Cloakers (amenés ici
par Montanera pour assassiner les participants!).

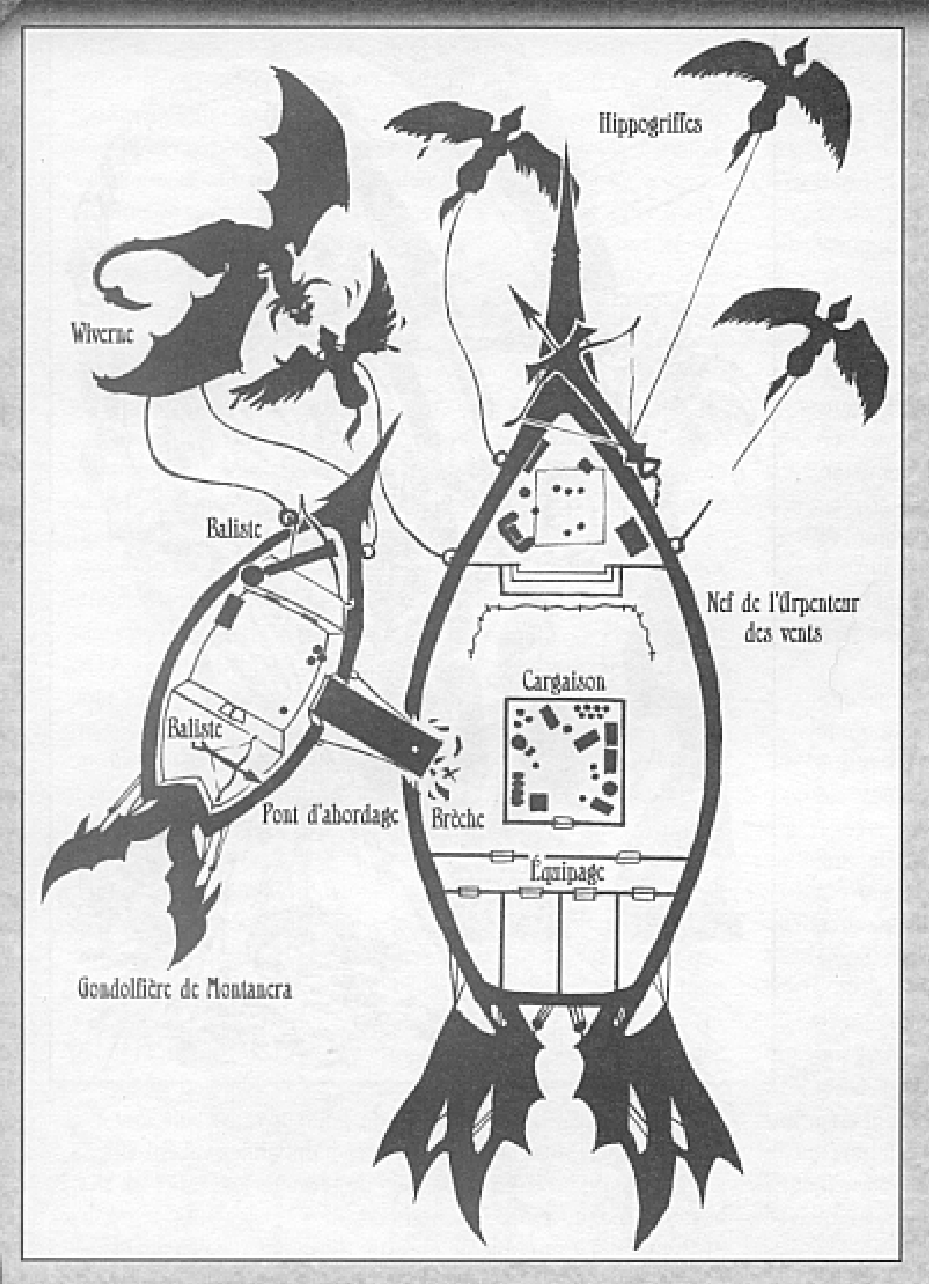
**Darkmantle :** pv 6
**Cloaker :** pv 45

Lorsque les participants ont satisfait aux trois épreuves, Fan'Goriah s'installe au calme dans le chariot et lance de nouveaux sorts pour communiquer avec Lône Kernos. Les PJ ont alors quelques heures devant eux pour récupérer et se soigner.

Lorsque Fan'Goriah ressort enfin, les lueurs du couchant plongent derrière l'horizon. Dans la lumière des braseros, elle déclare " *L'Arpenteur des Vents arrive…* ".

## LA MORT DE L'ARPENTEUR DES VENTS

L'obscurité approchant, le froid se fait plus mordant encore. Les braseros brillent d'une lueur mystique, tandis que deux chamans sont secoués des convulsions de la transe. D'un regard, Fan'Goriah indique un chemin jalonné de torches qui semble se diriger vers l'extrémité d'une falaise, à quelques centaines de mètres.




Au centre de la pièce se dresse une silhouette familière : un vieux chevalier elfe au regard d'ambre, appuyé sur une épée taillée dans un fragment de nuit. Il donne à ses marins l'ordre de larguer les amarres et de mettre le cap vers les hauts cieux, puis il prend la parole d'une voix solennelle, coupant court à toute question :

" *Soyez les bienvenus, chers Rêveurs, chers frères et sœurs, car c'est ici que s'achève votre quête... Oui, je vous hèle fraternellement car, vous devez le sentir dans votre cœur, nous ne formons qu'un seul peuple. Un peuple que l'on appelle les Oubliés, un peuple de persécutés ! Car combien d'entre vous ont peur de s'endormir le soir, peur de rêver ? Combien ont perdu un parent, un enfant, mystérieusement disparu pendant son sommeil ? Même ceux qui ont survécu* (il se tourne vers les PJ) *tremblent encore au souvenir de ce funeste voyage dans la Cité de la Nuit !* ". Il clame en pointant son épée vers les fresques murales : " *Oui, Rêveurs, ELLE veut nous exterminer, rayer notre peuple d'Oubliés de la carte. Là-bas, comme ici, nos frères souffrent et meurent, dans cette guerre qu'ELLE a déclenchée. Mais la fin est proche : Oblivion, le pays des Chimères, VOTRE pays, est sur le point d'être libéré !* ". Il s'appuie sur son épée, soudain vieux et fatigué. " *Car je ne vous ai pas fait venir seulement pour hériter de ma modeste compagnie. Non, elle n'est qu'un moyen d'accomplir une grande quête, le moyen de rechercher aux quatre coins du monde la plus puissante des reliques divines : Chiaroscuro, la Clef des Songes, la Clef de la libération d'Oblivion...* ". À cet instant, le père

Soudain, alors que les PJ parviennent au bord du plateau rocheux, une gigantesque gondolfière remonte lentement, illuminée par les faisceaux de son éclairage interne (sort *lumière éternelle*) et soulevée par trois énormes ballons : l'aéro-nef de Löne Kernos !

Tandis que Fan'Goriah et les chamans restent à terre, les PJ et leurs compagnons grimpent le long des échelles de corde que l'équipage leur a lancées. Contrairement aux autres gondolfières, la coque de celle-ci est entièrement fermée. L'intérieur n'est qu'une vaste pièce en bois précieux, un somptueux appartement regorgeant d'œuvres d'art. Un jet de Détection (DD 8) révèle que toutes sont en rapport avec le mythe des rêves. Un second jet (DD 14) permet de remarquer la présence de nombreux symboles triangulaires (la forme de la clef Chiaroscuro). La totalité des murs est recouverte d'une unique fresque de toile représentant... la cité d'Oblivion que les PJ ont vue en rêve !

Karousco se redresse, les yeux brillants. " *Vous devez m'aider,* poursuit le vieil elfe, *revenir avec moi dans Oblivion. J'ai enfin découvert le moyen de localiser la Clef des Songes. Nous devrons d'abord retrouver la Matrice et elle nous conduira droit jusqu'à elle...* "

À cet instant précis, les chairs du père Karousco explosent ! Des lambeaux broyés du cadavre s'extirpe une créature de cauchemar, tandis qu'une odeur de pourriture vient saturer la pièce. Il se dresse sur ses pattes, raidissant son corps de squelette humanoïde et déployant sa queue de scorpion au dard mortel : un diable osyluth !

Le Ravageur vient d'achever sa transformation. Cette vision agit comme un sort de *terreur* sur tous les spectateurs et confère automatiquement un round de surprise au

Ravageur. Il se jette sur l'Arpenteur des Vents et le soulève d'une seule main, tandis que de l'autre, il lui plante – littéralement – une immonde gemme noire dans le front. " *La Matrice ? Quelle Matrice ! Parle, pauvre mortel doté d'une seule vie, ou je fais exploser ton crâne, et ton navire avec !* ".

Alors que les PJ commencent à réagir, un choc sourd ébranle la nef et on perçoit les clameurs d'un abordage. La gondolfière de Morgus Montanera vient de percuter la nef : lui-même, Baron Blême et une dizaine de Cadavreux en jaillissent pour exterminer tout le monde ! Tandis que le demi-orque albinos fait résonner ses tambours de panique, les nains regroupés autour de lui tirent à l'arbalète et Montanera court sur les murs (grâce à sa *cape d'araignée*), en tentant des attaques sournoises. Les sept aéromarins présents à bord font ce qu'ils peuvent pour s'interposer.

Les masques sont tombés et les PJ doivent combattre des ennemis galvanisés jouant le tout pour le tout. Dans l'immédiat, ils n'ont guère d'autre choix que de parer les attaques furieuses de Montanera et ses sbires. Alors que les aéromarins se font tailler en pièces, Malathor virevolte en tous sens, tentant de les défendre. Profitez-en pour offrir aux PJ une occasion de sauver son fils (qui doit s'en sortir, dans tous les cas de figure). Pendant ce temps, Rhâvi Shândar découpe une sortie vers l'avant, où se situe l'attelage d'hippogriffes, et hurle " *Par ici, par ici !* ".

Quelles que soient les options que prendront vos joueurs, le Ravageur crache à Lône Kernos: " *Tu reconnais cette gemme plantée dans ton front, n'est-ce pas ? C'est un oniride de destruction et il est enclenché* ". La gemme noire se met à pulser hideusement. " *Plus que 30 secondes. Personne n'y échappera. Alors, tu vas parler ?* ". Tandis que le Ravageur part dans un rire dément, le vieil elfe brandit son épée noire… et la jette aux PJ ! " *Prenez ma Dame d'Ombre et sauvez-vous !* " crie-t-il dans un ultime effort.

Les PJ ont intérêt à se décider rapidement. Dans exactement quatre rounds, la gemme de destruction explose. Quoi qu'il arrive, le Ravageur ne bougera pas et Lône Kernos ne desserrera pas les dents, jusqu'à ce que leurs silhouettes soient déchiquetées par l'explosion monumentale de la gemme (20d10 pv / 5 m de rayon, 2d10 pv / 15 m de rayon, 1/2 si jet de Vigueur DD 20, voir p. 52).

Lorsque cela arrive, toute la coque de l'aéro-nef est éventrée et le vaisseau se met à couler dans la nuit étoilée. Si les PJ n'ont pas encore fui, organisez une véritable course contre la mort à bord de la nef en perdition : ils peuvent sauter sur l'un des quatre hippogriffes qui tirent la nef ou détacher l'un des ballons et s'en servir pour ralentir leur chute. Une autre solution consiste à sauter sur la gondolfière de Montanera, mais une mauvaise surprise les y attend : elle est tirée par une wiverne parfaitement dressée, qui s'attaquera aux intrus !



Selon l'état des PJ, libre à vous de poursuivre par un véritable combat aérien (avec Fan'Goriah et ses hippogriffes venant aider à la lutte contre la wiverne) ou bien de terminer par un crash titanesque avec sauvetage *in extremis*.

Si Montanera, Baron Blême ou Ettin'Grinn ont survécu, ils disparaissent dans la nuit et vous aurez alors la possibilité de les faire revenir quand vous le souhaiterez (nous ne les utiliserons plus dans cette campagne).

**Ravageur / diable osyluth :** pv 55

**Wiverne :** pv 59

## ÉPILOGUE DE L'ACTE I

Le temps de la stupeur est passé et Fan'Goriah a pansé les plaies des blessés, voire utilisé son parchemin pour ramener certains PJ à la vie. Malheureusement, rien de tel ne pourra être envisagé pour l'Arpenteur des Vents : lui, le Ravageur et tout ce qui se trouvait dans l'aire d'effet de la gemme de destruction ont été totalement désintégrés par l'explosion (voir gemme, p. 52).

Une fouille minutieuse des décombres de la nef permet de retrouver les restes d'objets magiques calcinés (Fouille DD 8).

quelques armes de maître encore utilisables (Fouille DD 12) et un coffret miraculeusement intact (Détection DD 18). Il contient 80 gemmes de 100 po, 1 500 po, 900 pp, un *anneau de feuille morte*, une *baguette de guérison des blessures moyennes* (37 charges), un *chapeau de déguisement* et une magnifique *ceinture de force de géant* +4.

Comme on va le voir, la mystérieuse " Matrice " n'est autre que le moule, l'empreinte de métal ayant servi à fabriquer la Clef des Songes. L'Arpenteur des Vents ne le savait cependant pas. Il avait juste découvert, après des années de recherche, qu'un objet appelé " Matrice " possédait une affinité unique avec Chiaroscuro et qu'il se trouvait probablement encore dans Oblivion. Lône Kernos était persuadé que cette affinité pouvait le conduire directement jusqu'aux deux fragments restants. Ce moyen rapide était unique (les fragments sont protégés de tout système de détection, par la volonté des dieux) et essentiel pour le vieil elfe, qui n'avait plus l'énergie de parcourir le monde pendant des décennies.

Aucun document sur la Matrice, rien d'utile sur Oblivion ne peut être trouvé dans les décombres. Seuls des sortilèges très puissants pourront arracher les informations ci-dessus à l'esprit mort de l'Arpenteur (néanmoins, il n'est pas nécessaire de les connaître pour poursuivre l'aventure).

Du côté des Ikhârians, la mort de l'Arpenteur est perçue comme un drame irréparable. Les nains dressent un gigantesque bûcher funéraire en son honneur et instaurent une journée de deuil pour tous les clans des montagnes. Mais Fan'Goriah refuse de laisser tomber la Compagnie des Vaisseaux du Vent. Elle s'appliquera à poursuivre le commerce de Lône Kernos et propose aux PJ de devenir ses associés (puisqu'elle est seule et dotée de talents comptables indispensables, plus question de n'être qu'une simple employée). Si un ou plusieurs PJ acceptent, ils ratifient aussitôt les accords, sous la plume officielle du scribe assermenté par l'Empire. Voilà les PJ copropriétaires de la Compagnie des Vaisseaux du Vent !

Malathor, lui, ne signe aucun contrat. À la place, il repart à bride abattue vers les contrées civilisées pour faire son rapport à ses supérieurs religieux. Le scribe et son fils l'accompagnent, ainsi que Rhâvi Shândar, qui s'est lié d'amitié avec eux.

Les PJ pourraient se croire libres de faire ce qu'ils veulent, mais il n'en est rien : d'une part, leurs nouvelles fonctions requièrent de mettre de l'ordre après la panique qui a secoué la compagnie ; et d'autre part, un nouveau personnage va entrer en scène : Nocturno, la Dame d'Ombre, la fameuse épée noire de Lône Kernos.

Le PJ qui aura choisi de la porter hérite d'une relique appelée à devenir très puissante (cf. caractéristiques p. 53). N'en dévoilez rien pour l'instant. Dès que Nocturno est seule avec son porteur, elle apparaît sous sa vraie forme de Dame d'Ombre. Sa silhouette ténébreuse pleure alors sans bruit la mort de son ancien Amant, puis se redresse et s'enroule autour du PJ comme une fumée noire. Elle s'empare de son esprit, lui fait exécuter des moulinets en hurlant, les yeux exorbités, puis le soulève dans les airs alors qu'ils crépitent ensemble d'éclairs noirs ! Le PJ connaît alors un plaisir indicible, teinté de douleur et de mélancolie, puis ils retombent ensemble à terre. Le PJ vient de connaître sa première Extase. Il est désormais le nouvel Amant de cette Dame d'Ombre et peut accéder à ses premiers pouvoirs.

Nocturno lui révèle aussitôt, par empathie, que les PJ feraient bien de s'endormir ensemble la nuit prochaine, car un événement extraordinaire ne manquera de se produire. Le second Acte d'Oblivion peut désormais commencer.

# Acte II : Ainsi naissent les chimères

## Synopsis de l'acte II : la toile de l'Écorcheuse

Après avoir survécu aux assauts du Ravageur dans la Cité des Voiles, les PJ vont à présent découvrir quelques-unes des extraordinaires richesses d'Oblivion en voyageant par-delà les frontières du sommeil. En effet, ils vont être littéralement transportés dans cette étrange ville par l'intermédiaire d'un procédé unique : la Transmigration. Ils auront ainsi le privilège de rencontrer deux des quatre Incarnins d'Oblivion : le formidable Réghûlus, Maître des Mécaniques Étranges et la frêle Sinsemillia, au cœur de l'envoûtante Cathédrale de Cuivre ! Ce sera l'occasion de lever le voile sur quelques-uns des mystères qui émaillent l'aventure des PJ depuis son commencement et surtout de reprendre la quête de Chiaroscuro, la Clef des Songes…

Mais l'Écorcheuse ne manquera pas de compliquer les choses en entraînant les PJ dans une nouvelle machination. En effet, constatant que ces derniers semblent être d'une trempe peu ordinaire, elle décide de les manipuler afin qu'ils découvrent d'abord la Matrice, puis un nouveau fragment de Chiaroscuro, pour mieux leur ravir au dernier moment. À cet effet, elle s'arrange pour que son agent double (un facétieux et perfide méphite) gagne leur confiance lors d'une attaque-leurre de la Cathédrale de Cuivre. Ainsi, elle sera constamment informée de la progression des PJ dans leur quête, suivant d'un œil attentif leurs aventures dans les eaux étranges du Lac de Morte-Pensée où ils connaîtront l'ivresse d'une plongée dans les essences primordiales d'une déesse ! Enfin, l'Écorcheuse observera les efforts désespérés des PJ

pour survivre aux surprenants aléas du Sentier des Airs et de la Galerie des Suppliciés où, après avoir terrassé son puissant gardien, ils retrouveront enfin la Matrice. Une fois en sa possession, les PJ seront alors à même de retourner dans le plan primaire pour y chercher un fragment de Chiaroscuro...

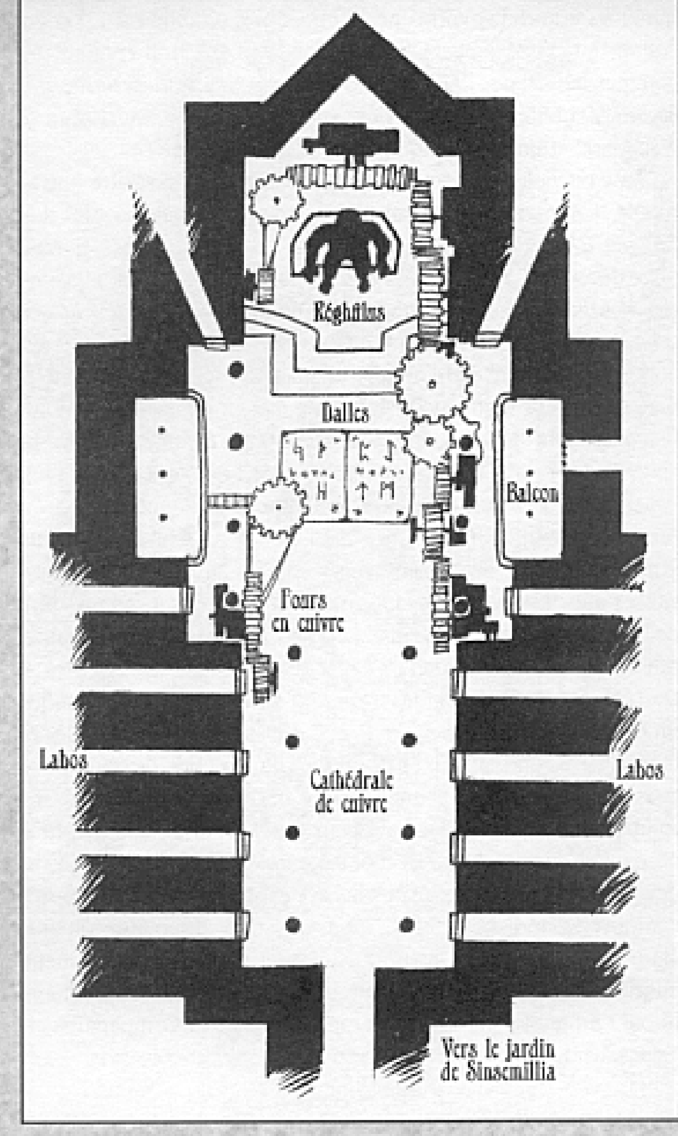
## MAUSOLEUM IGNÉ

Les PJ se réveillent au milieu des fleurs d'un jardin ensoleillé, allongés dans l'herbe près d'un ruisseau. L'air transporte des pollens odorants, des fragrances de vanille et de caramel chaud. Des fées volettent joyeusement au-dessus d'une balançoire, leurs rires tintant comme des clochettes cristallines. Le soleil est doux et une incroyable impression de bien-être envahit les PJ : ils se sentent frais et reposés, disposent de leur équipement complet et ne portent plus aucune blessure (elles ont toutes été soignées par les Incarnins)...

Soudain, le piétinement de lourdes pattes ébranle le sol herbeux, tandis que monte une odeur âcre de sueur animale. Une ombre recouvre les PJ : c'est un incroyable tigre noir à dents de sabre, dont la silhouette ramassée et monstrueuse dépasse la taille d'un éléphant ! Sa robe couleur de nuit est parsemée d'éclats de gemmes, ses griffes sont faites de diamant pur, rehaussant l'éclat étincelant de son regard vrillé sur les PJ. Un ronronnement gronde dans son puissant poitrail.

" *Du calme, Spark. Tu vois bien que ce sont des amis.* " annonce une voix enfantine. Assise en tailleur sur le dos de la bête, une petite fille d'une dizaine d'années toise malicieusement les PJ, le menton appuyé sur ses mains, une épée de bois posée sur les genoux. Soudain, elle se redresse et saute vaillamment jusqu'aux pieds des personnages, avant de se mettre à exécuter quelques moulinets avec son épée. " *Yaaa, Yaaa !* "... Puis elle s'arrête devant un PJ " gentil " s'il y en a un (elle détecte l'alignement à volonté et choisit dans l'ordre suivant LB > NB > CB) ou fait face à l'ensemble des PJ s'il n'y en a pas.

La petite fille dégage une étonnante aura de puissance. " *Bonjour, je suis Sinsemillia ! Vous êtes venus du Vrai Monde pour me délivrer ? Vous devez être de vaillants chevaliers. Yaaa, Yaaa !* ". Elle continue ses moulinets, entamant une danse gracieuse autour des PJ. Impossible de ne pas être séduit par sa beauté et son innocence. Faites tirer un jet de Volonté, DD 20, à chaque PJ d'alignement Bon (Loyal, Neutre ou Chaotique): ceux qui échouent tombent aussitôt " *amoureux* " de *Sinsemillia. Pour eux, cette petite demoiselle est révélée sous sa forme véritable* : l'incarnation vivante des rêves de pureté et d'innocence. Ils savent désormais qu'ils seront prêts à tout pour la protéger, car elle représente l'étincelle de bonté présente au cœur de chaque créature vivante. Les PJ d'autres alignements ne tirent pas de jet de sauvegarde, mais ils perçoivent clairement la puissance respectable de l'entité qui leur fait face.




" *Yaaa, yaaa ! Alors, allez-vous répondre, au lieu de me regarder avec ces yeux ronds ?* ". Elle écarte une abeille folâtrant autour de ses mèches blondes. Puis elle fronce les sourcils, comme si elle venait de se rappeler quelque chose d'important. " *Mais ce n'est pas le moment de jouer, puisque vous êtes venus nous sauver, moi Sinsemillia, et puis tout Oblivion. Alors, suivez-moi !* ". Elle s'éloigne en ébauchant un pas de deux. " *Grand-Père Réghûlus va se fâcher si je ne vous amène pas tout de suite. Ce n'est pas mon grand-père en vrai, hein, n'empêche que s'il se fâche...* ". Elle s'éloigne.

Les PJ n'ont guère d'autre choix que de la suivre jusqu'aux limites du jardin, où deux gnomes attendent fixement, devant ce qui semble être une falaise donnant sur la mer. " *Salut Spitz, salut Spatz !* " dit Sinsemillia. De près, les deux " lutins " s'avèrent en fait des créatures mécaniques d'une finesse extraordinaire, articulés par d'innombrables rouages et pistons, parcourus de flux électriques semblables à des veines bleutées. Les PJ ne manqueront pas de reconnaître les gnomes mécaniques qui les ont déjà sauvés auparavant.

" *N'ayez pas peur*, dit Sinsemillia, *ce sont des Mékhanôms et ils sont à mon service* ". S'adressant aux lutins : " *Ouvrez la porte secrète, mes*



amis ! ". Aussitôt, les deux Mékhanôms s'articulent dans un étonnant ballet de chuintements et de pistons, pour ouvrir une porte dans la paroi peinte en forme de ciel : les limites du jardin ne sont en fait qu'une vaste peinture en trompe-l'œil ! Vu d'ici, le soleil n'est qu'une grosse boule de lumière magique flottant sous un ciel peint. Les nuages sont de petits élémentaires de l'air, et l'eau du ruisseau tourne en circuit fermé. Bientôt, les PJ se retrouvent hors du faux " jardin ", dans le couloir central d'une immense demeure. Ils sont au cœur de Mausoleum Igné, la Cathédrale de Cuivre, le palais de deux des quatre Incarnins d'Oblivion !

Formidable architecture de dentelle métallique, l'endroit évoque un titanesque vaisseau d'airain transportant les œuvres démentes d'un dieu sculpteur, qui aurait enchevêtré des tonnes de poutrelles et de passerelles en un labyrinthe gigantesque et aérien. Des milliers d'horloges et de mécanismes recouvrent les parois oxydées, le long de sinueuses coursives. De nombreux Mékhanôms et des esprits élémentaires (des méphites) traversent les corridors, les bras chargés de plans ou d'instruments de mesure, entrant ou sortant par des portes latérales rivetées qui semblent donner sur de vastes laboratoires.

Bientôt, le couloir central s'élargit et conduit les PJ au cœur de Mausoleum Igné, dans une salle stupéfiante. Une cathédrale immense, où tournent des roues en cuivre mues par la vapeur et des mécanismes incrustés d'or, sous les voûtes complexes d'une extraordinaire verrière : entre les arches colossales montent de splendides vitraux d'une parfaite symétrie, se rejoignant 50 mètres plus haut !

Au fond, vers la nef, ce qui semble d'abord n'être qu'une immense machinerie d'acier et de cuivre, s'avère en fait un énorme trône, étrangement surmonté par le buste d'une curieuse créature. De près, la créature ressemble à la partie supérieure de quelque golem mythique, animée par une foultitude de mécanismes subtils. Ses traits sont sévères comme la justice et ses doigts manipulent sans cesse les nombreux leviers qui hérissent les accoudoirs du trône. Autour de lui s'affaire une cour de Mékhanôms, déployant des plans de bataille complexes ou présentant de nouvelles inventions meurtrières, tandis qu'un ballet incessant de méphites va et vient dans les airs, chargés de messages. Les PJ viennent de rencontrer Réghûlus, Incarnin de la Loi et Grand Architecte des Mécaniques Étranges.

Réghûlus projette une aura de puissance si forte, qu'elle en est presque palpable. Assurément, il s'agit là d'une créature – ou d'une construction – d'essence divine. Dès que les PJ approchent, il déclame d'une voix grave : " *Sinsé, ma petite Sinsé, tu me les amènes enfin ! Leur Transmigration m'a épuisé, alors que les attaques de l'Écorcheuse redoublent en ce moment même contre nous. Crois-tu vraiment que ces Oubliés puissent nous aider ? Et où est mon fidèle Arpenteur des Vents ? Je l'ai repéré et appelé grâce à sa Dame d'Ombre. Ne devrait-il pas être là ? Qui va reprendre la quête de Chiaroscuro ?* ".

Aux PJ d'embrayer, en expliquant la mort de Lône Kernos. Il est évident qu'ils vont être un peu perdus. Pourquoi les appelle-t-on des " Oubliés " ? Qui sont ces forces qui se prénomment Sinsemillia et Réghûlus ? Et cette Écorcheuse, qu'ils semblent redouter ? À vous de développer le background d'Oblivion en vous concentrant sur l'essentiel, sans noyer les PJ dans les détails.

## EXPLICATIONS ET IMPLICATIONS

Il est fort probable que vos joueurs vous abreuvent de questions à ce stade de l'aventure et vous ne pourrez échapper à quelques éclaircissements qui vont leur permettre, par la suite, de mieux appréhender le contexte dans

lequel ils évoluent. Néanmoins, soyez attentif à ne pas révéler tous les tenants et aboutissants du scénario, ce qui risquerait de déflorer certains rebondissements ultérieurs.

Ainsi, nous vous conseillons de ne répondre à leurs interrogations qu'en utilisant les éléments développés dans les paragraphes *La découverte des Oubliés* et *Le Seigneur des Aliénations et l'Écorcheuse* du chapitre initial *La Légende d'Oblivion*. En effet, ils ne peuvent apprendre que ce que Réghûlus et Sinsemillia savent eux-mêmes ou, à la rigueur, partager quelques-unes de leurs hypothèses. N'oubliez pas que le motif principal de la présence des PJ dans Oblivion est la quête de Chiaroscuro, la Clef des Songes, unique moyen selon les Incarnins d'ouvrir les portes de leur exil.

Ainsi, à propos de la nature réelle d'Oblivion, les PJ devront se contenter des explications suivantes: *" Oblivion ? Oblivion est un pays empli de chimères, au-delà de votre réalité... Certaines gens du Vrai Monde, comme vous, pensent qu'il s'agit d'une sorte d'univers des rêves. D'autres, plus souvent, nous identifient au pays des cauchemars. Nous n'avons pas de certitude, mais je peux vous assurer que nous sommes tout à fait réels ! Et si vous mourez ici, vous ne rentrerez jamais dans votre monde terrestre. Mais pour nous, Oblivion est avant tout une prison ! Aucun Oblivien, ni aucune personne du Vrai Monde, ne peut plus entrer ni sortir d'ici depuis des siècles. Vous êtes un cas particulier, qui nous a demandé une formidable énergie. Et vous êtes notre unique espoir de libération... "*

De même, Réghûlus et Sinsemillia leur expliqueront les enjeux et les origines de la guerre qui fait rage dans leur monde mais ne pourront donner aucune précision sur leur nature propre : *" Les Incarnins ? Nous sommes les plus anciennes et les plus puissantes créatures de cet univers, voilà tout. Il n'existe, ni dans nos mémoires, ni dans aucun ouvrage de notre connaissance, aucune référence aux origines réelles d'Oblivion ou à notre création. "*

Le Ravageur demeurera aussi mystérieux : *" Nous supposons que c'est l'agent dont l'Écorcheuse se sert pour accomplir ses sales besognes dans le Vrai Monde, une monstruosité issue des nombreuses expériences contre nature qu'elle développe dans sa citadelle d'Alba-Secundum. "*

Enfin, les Incarnins préciseront le rôle de l'Arpenteur des Vents et ce qu'ils attendent des PJ : *" Lône Kernos était le plus noble et le plus loyal représentant des Oubliés. Il travaillait sous notre tutelle. Il tentait de retrouver d'autres Oubliés. Et surtout, il recherchait Chiaroscuro depuis des années. L'Arpenteur devait revenir avec un groupe de gens courageux sélectionnés pour l'assister. Il n'est plus parmi nous, mais vous voilà, prêts à reprendre sa quête ! Nous savons qu'il avait trouvé un indice important. Il s'apprêtait à nous le révéler... "*

À ce stade, les PJ devraient se souvenir des mots du vieil elfe *" Nous devons d'abord retrouver la Matrice. "* Si ce n'est pas le cas, Nocturno la Dame d'Ombre se charge de les leur rappeler. Malheureusement, Réghûlus et Sinsemillia n'ont pas la moindre idée de ce que cela signifie. Selon Nocturno, l'Arpenteur pensait qu'il s'agissait d'un objet d'Oblivion. Ni la science, ni la magie, ni les grimoires n'en apprendront plus (presque toutes les références relatives à Chiaroscuro ont été effacées par la volonté des dieux). Les PJ vont devoir trouver un autre moyen d'en savoir plus et mener l'enquête dans Oblivion. L'heure de reprendre la quête de Chiaroscuro vient de sonner !

**Et si... les PJ se montrent réticents à entreprendre la quête de Chiaroscuro ?**

Un certain nombre d'éléments devraient les convaincre :

- Sinsemillia, vous l'avez compris, est un être irrésistible. Ceux qui tombent amoureux d'elle ne manqueront pas d'accepter la quête et de vouloir entraîner les autres.
- Réghûlus n'a rien contre un contrat d'engagement, signé en bonne et due forme. Il propose un paiement somptueux en gemmes d'Oblivion (10 000 à 50 000 po pour le groupe, à négocier), 1d3 onirides extraordinaires (équivalents *d'objets merveilleux moyens*, au choix du meneur de jeu, cf. table 8-29 du *Guide du Maître*, chapitre 8) et un de ses *colliers de protection* par PJ (cf. p. 52), ce qui les empêchera à l'avenir d'être victimes des Transmigrations de l'Écorcheuse.
- Si les PJ se montrent réticents ou vénaux, Réghûlus rappellera utilement qu'il est le seul à pouvoir les renvoyer chez eux.
- Quant à l'épée Nocturno, elle saura se montrer convaincante avec son Amant. En particulier, la promesse de nouvelles Extases ne devrait pas le laisser insensible.
- Pour finir, l'exploration d'Oblivion promet richesses et merveilles mais aussi dix fois plus de dangers. Disposer dès le départ d'alliés locaux puissants ne peut pas être une mauvaise chose...

## GHÛRAGHASTA !

Après avoir longuement discuté avec les PJ, les deux Incarnins souhaitent leur donner l'occasion de contempler un fragment de Chiaroscuro. En effet, au cours des derniers siècles, deux des quatre fragments de la Clef ont déjà été retrouvés. Le premier a malheureusement été récupéré par l'Écorcheuse. Nul doute que sa puissance lui a servi à concevoir l'abominable Ravageur. Mais le second a été ramené par l'Arpenteur des Vents et il est détenu par Réghûlus. C'est grâce à lui que la Transmigration a pu être mise au point.

Tout en parlant, Réghûlus actionne de son formidable poing l'un des énormes leviers d'acier placés sur les accoudoirs. *" Attention, jeunes champions, l'expérience est remuante. "* Deux monstrueuses dalles d'adamantine ciselée de runes d'or s'ouvrent alors dans le sol, au milieu de la salle, dans un grondement de fin du monde. Tandis que la poussière se dissipe, une plate-forme remonte lentement des entrailles obscures du palais, grâce à une grande roue actionnée par les Mékhanôms...

Au centre de la plate-forme, un autel d'albâtre. Sur l'autel, un éclat de lumière, rapidement aveuglant. Les méphites s'ébattent en tous sens, voletant à travers la salle. *" Le Fragment, c'est le Fragment ! Regardez ! Chiaroscuro, la Clef des Chimères ! "* Les PJ tombent à genoux, submergés par une vague de puissance sans précédent (il n'y a aucun jet de sauvegarde contre cet effet). Un étrange triangle de cuivre ressemblant à une

écaille, grossièrement équilatérale et pas plus grande que la paume d'une main, pulse d'énergie au centre de l'autel. Sa lumière, extraordinaire, ne gène pourtant pas les yeux ; elle se contente d'intensifier la beauté des vitraux, montant en apothéose jusqu'au toit de Mausoleum Igné.

Sinsemillia, ravie, se met à battre des mains. " *Alors, dit fièrement Réghûlus, ne vous avais-je pas promis une expérience remuante ?* " À cet instant précis, un méphite de feu plonge des hauteurs en hurlant " *Ghûraghasta* ! *Ghûraghasta* ! ". Et les vitraux explosent dans un tonnerre de verre brisé !

Quatre formes noires hideuses atteignent le sol en une seconde, suspendues à de longs fils de soie. Puis cinq, six ! Puis d'autres encore, jaillissant par les brèches déjà ouvertes !

Manifestement, l'Écorcheuse a décidé de frapper un grand coup au cœur même de Mausoleum Igné. Pourtant, malgré les apparences, cette attaque des Ghûraghastas n'est qu'un leurre. Son but réel est d'acoquiner les PJ avec Grisou, un méphite de feu, officiellement serviteur de Réghûlus, et qui travaille en réalité pour l'Écorcheuse (cf. encadré *Grisou le méphite*). Pour que l'attaque soit crédible, les Ghûraghastas ont pour consigne de massacrer tout ce qui bouge, mais en se concentrant d'abord sur les Mékhanôms et les méphites.

Faites tirer aux PJ leur initiative. Ils vont disposer d'un round d'action avant de se retrouver au contact. " *Partez vite, je m'occupe de ça !* " ordonne en même temps Réghûlus. L'Incarnin abat son point sur un levier, et la plate-forme avec l'autel et le fragment replongent instantanément dans le sol, tandis que les dalles protectrices se referment dans un vacarme retentissant. D'immenses portes de bronze tombent aussitôt devant chaque couloir d'accès, scellant toutes les issues, sauf le couloir principal conduisant au jardin de Sinsemillia.

- **Premier round :** servez-vous du plan II,1 et visualisez bien la situation. Les PJ peuvent en profiter pour se mettre à couvert, préparer un sort, tirer un projectile, etc. N'oubliez pas que, dans Oblivion, la magie a toutes les chances de déraper (cf. p. 31). Six Ghûraghastas sont déjà là, dont trois à l'entrée du couloir conduisant au jardin de Sinsé. Les PJ risquent de découvrir qu'en Oblivion, la vie est une denrée rapidement périssable !
- **Deuxième round :** les Ghûraghastas sont au contact. Les PJ doivent réagir vite : la seule issue possible semble être un balcon, au premier étage, accessible en escaladant une énorme roue en cuivre (Escalade DD 10), puis en se laissant glisser jusqu'à la balustrade le long d'une poulie (Dextérité DD 12 ou Équilibre DD 15 si on marche sur la corde). On peut aussi grimper héroïquement le long d'une solide tapisserie qui pend dudit balcon (Escalade, DD 15). Foncer vers le jardin en traversant la meute des Ghûraghastas est la plus mauvaise solution (Évasion DD 23). Autour des PJ, les méphites se font allègrement massacrer, malgré les consignes de Réghûlus. Sinsemillia a mystérieusement disparu (un sort la téléporte dans son jardin dès qu'elle est menacée). Un combat inégal s'engage dans la fureur et le sang !
- **Troisième round :** si les PJ n'ont pas encore pensé au balcon, Grisou, le méphite de feu qui a donné l'alerte surgit à leurs côtés en hurlant : " *Venez, on peut s'enfuir par-là !* ". Les autres, qui auraient réussi à échapper aux Ghûraghastas, doivent courir jusqu'au jardin où ils seront en sécurité (la petite porte du jardin sera refermée derrière eux et Spark veille).

**Quatrième et cinquième rounds :** les derniers PJ devraient se trouver en haut sur le balcon. Sinon, ils sont sans doute déjà morts ou bien vont trépasser dans les prochaines secondes : les Ghûraghastas ne sont pas là pour plaisanter. Sur le balcon attend Grisou le méphite serviteur de Réghûlus. Il vient d'ouvrir très opportunément une porte dérobée. Les PJ feraient bien de s'y engouffrer. Derrière eux, une vingtaine de Ghûraghastas opèrent un véritable massacre. Pourtant, Réghûlus n'est pas inquiet. Un sourire carnassier embrase son visage. La LOI va parler : " *Aah, l'Écorcheuse veut jouer à ça avec moi !* ". Son trône commence alors à se soulever dans les airs, mû par une puissante magie. Pianotant sur ses accoudoirs, l'Incarnin fait jaillir une multitude de lames de la base de son socle, qui se mettent à tournoyer en tous sens, en une mortelle et cinglante danse de fer ! Réghûlus vole alors vers les Ghûraghastas, aussi implacable que la Mort sur son trône... Et la porte dérobée se referme sur la scène.

**Ghûraghastas (17)** : pv 48
**Méphite standard (11)** : pv 13
**Mékhanôm standard (20)** : pv 11
**Spark, Tigre sanguinaire :** pv 120
**Sinsemillia et Réghûlus:** voir annexe.

**Et si... les PJ ont trouvé une autre solution pour s'en sortir ?** Pas de problème, l'essentiel est que le méphite de Feu se retrouve avec eux, de préférence en leur sauvant la mise. Tout est possible, pourvu que vous arriviez à ce résultat.

**Et si... certains PJ meurent ?** Ce n'est pas grave. Au moins, vos joueurs, sans doute un peu refroidis, auront compris qu'Oblivion n'était pas un parc d'attraction, ni une réserve à objets magiques. Pour ce qui est des PJ, ils vont pouvoir être – exceptionnellement – ressuscités par les pouvoirs de Réghûlus. En effet, en temps que Grand Architecte des Mécaniques Étranges, il a repoussé les limites de la mort (l'être vivant n'est-il pas la plus fascinante des "mécaniques"?) beaucoup plus loin : jusqu'à -30 pv, au lieu des -10 pv habituels (Manuel des Joueurs p.129). À condition qu'on lui amène un " mort " immédiatement (dans les quatre minutes car, au-delà, le tissu cérébral s'altère définitivement), il est capable de le réanimer dans ses Laboratoires de Vitalisation, là où il crée ses Mékhanôms.

Laissez planer un voile de mystère sur ce genre d'épisode. Le PJ disparaît, emporté en urgence par des Mékhanôms, et revient plus tard, " réanimé " avec, par exemple, un tendon artificiel en cuivre ou un muscle du bras remplacé par un piston ! Au passage, le

PJ perd 1 point de Constitution définitif (mais ne perd pas de niveau).

GRISOU LE MÉPHITE

**Description**

Son nom complet est Grisala-mander-Pyrolistanifer-Brasalero mais, au vu de sa taille ridicule pour un méphite (à peine 30 cm), tout le monde l'appelle Grisou, ce qui ne manque pas de le vexer. C'est un personnage haut en couleur: rusé, cabotin, gouailleur, trouillard, fourbe et, bien sûr, flambeur. En un mot : le compagnon de route idéal pour vos PJ!

**Comment le jouer?**

Grisou pourra vous servir avantageusement de contrepoint lors des moments dramatiques de l'histoire ou pour relancer une action, donner un indice aux joueurs, créer une situation humoristique, tirer les PJ d'un mauvais pas, etc. Il a clairement un côté comique, mais n'en abusez pas, sous peine de détériorer l'ambiance " sombre " de la campagne. Pour l'instant, il est agent double pour le compte de l'Écorcheuse. Mais son avenir va se compliquer et il finira, comme vous le verrez, par se ranger, contraint et forcé, du côté des PJ.

**Pouvoirs normaux**

Grisou possède les caractéristiques standards d'un méphite de feu (cf. Bestiaire Monstrueux).

**Pouvoirs spéciaux**

- Résistance à la magie : 29.
- Se cacher à l'intérieur d'une personne : En cas de danger critique, il peut se dématérialiser instantanément et fusionner son essence vitale avec une zone " chaude " de son hôte (habituellement, le cœur). Il peut y rester aussi longtemps que bon lui semble, sans aucune conséquence pour lui, ni pour son hôte. Sous cette forme, Grisou n'est affecté par rien, en particulier il ne subit aucune des attaques que pourrait supporter son hôte. La seule exception est le décès de son hôte, qui l'oblige à se rematérialiser. Notez que l'hôte n'a pas besoin d'être consentant: Grisou peut très bien fusionner avec un PJ, un ennemi, etc. Celui-ci ressent cependant la personnalité de Grisou en lui et peut tenter de l'extirper. L'hôte doit alors se concentrer et réussir un jet de Charisme + niveau, contre un DD 25. Si l'hôte possède des défenses particulières contre la possession (ex : sort esprit impénétrable), celles-ci s'appliquent, bien qu'il ne s'agisse pas d'une possession à proprement parler. Pendant toute la durée de son " séjour " à l'intérieur d'un hôte, Grisou peut entendre par ses oreilles et voir par ses yeux. Mais en général, Grisou n'en fait rien et en profite simplement pour piquer un somme. En pratique, il est tout simplement retiré du jeu.

**Le mystère de Grisou**

Grisou vient en réalité du plan primaire. Ses ancêtres étaient des Obliviens, c'est donc un Oublié, tout comme les PJ. Il a été transmigré il y a fort longtemps par l'Écorcheuse et soigneusement modifié par ses énergies noires nécromantiques. À la différence du Ravageur, Grisou n'est pas conscient des mutations qu'il a subies. Il est persuadé d'avoir toujours vécu dans Oblivion. L'Incarnin du Mal l'a conçu pour être un véritable Cheval de Troie et l'avait introduit chez Réghûlus en attendant une meilleure occasion. Son alignement et sa personnalité n'ont pas été modifiés pour ne pas éveiller les soupçons des autres Incarnins. Outre les pouvoirs étranges déjà décrits, Grisou possède deux autres facultés qu'il ignore:

- Résonance : son corps émet une résonance vitale unique, dont la fréquence ne peut être perçue que par l'Écorcheuse. Elle est alors capable de le localiser en permanence, même sur un autre plan (ceci est considéré comme un pouvoir surnaturel de l'Écorcheuse et non un pouvoir du méphite). Cette résonance peut néanmoins être contrecarrée par un médaillon de protection, fabriqué par Réghûlus.
- La Matrice : le corps de Grisou possède également une affinité unique pour la Matrice, qui viendra littéralement " s'incruster " en lui le moment venu (cf. final de l'Acte II).

## Oblivion, La Cité des Songes Divins

*Vous êtes-vous déjà demandé ce que devenaient les rêves des Dieux ?*
*Où s'en allaient ces formidables chimères engendrées par les circonvolutions torturées de ces Puissances endormies ?*
*Vous êtes-vous déjà demandé ce qu'il y avait par-delà les portes du sommeil divin ?*
*Vers quels étranges rivages pouvait conduire le flot imaginaire de ces fantasmes nocturnes ?*
*Vous êtes-vous déjà demandé si vous étiez prêt à voyager en Oblivion ?*

Incipit du *De Profondis Somnii Natus* de Theophras D'Aegeline,
Franc-Rêveur d'Oblivion

### LA CHAIR DES RÊVES

Dérivant dans les limbes du Multivers telle une épave légendaire portée par les courants, Oblivion est une cité-continent

engendrée par le ressac permanent de l'Océan Chromatique, une gigantesque étendue d'énergie oniro-magique à l'état brut. C'est au cœur de cette sorte de " mer primordiale " que viennent s'échouer les rêves et les cauchemars de toutes les divinités existantes, cristallisant leurs fantasmes les plus intimes en un matériau unique : l'oniriôm, étrange matière semblable à des fragments de nuit étoilée. Certains Obliviens peuvent les tailler pour en faire des objets dotés de propriétés mystiques. Ces objets deviennent alors des Onirides.
Par ailleurs, périodiquement, lorsque le cycle du temps atteint la saison des Basses-Eaux, l'Océan se retire, abandonnant derrière lui ses nouvelles " créations " : cristaux d'oniriôm, mais aussi créatures ou monuments entiers... Pierre par pierre, bâtisse par bâtisse, quartier par quartier, Oblivion a peu à peu étendu ses tentaculaires limites au fil des convulsions génitrices de cet étrange océan constitué de l'essence des songes divins.

**Les onirides**
Ils sont tous constitués, en totalité ou en partie, d'oniriôm. Ce matériau ressemble à de la pierre, mais il est aussi dur que l'adamantine (Dureté 20, 40 pv / pouce d'épaisseur).
Les onirides se répartissent en trois catégories:
- Les " ordinaires ": communs, il en existe plusieurs milliers dans la ville (ex : une coupe de bon vin toujours pleine, un rouleau à pâtisserie qui fait des gâteaux rappelant le goût de ceux de son enfance, etc.).
- Les " extraordinaires " : ils sont semblables à des objets magiques.
- Les reliques : les épées "Dames d'Ombre" et quelques autres, issues des propres rêves des dieux !

## GÉOGRAPHIE DE LA CITE VERTICALE

Oblivion est un lieu hermétiquement isolé du reste de l'univers par la volonté des dieux. Aucune force, pas même un démon ou une puissance divine, ne peut en franchir les portes. Aucun portail, aucun objet magique, aucun sortilège (pas même un sort de *souhait*) ne peut rien y changer. Le seul moyen de contourner cette interdiction divine est la Transmigration, en vigueur depuis deux ou trois siècles à peine. Mais Chiaroscuro, la Clef des Songes, pourrait modifier cette situation... À présent, la titanesque cité développe sa silhouette torturée sur des milliers de kilomètres carrés, recouvrant, de ses constructions incroyables, chaque pouce du continent miniature où elle s'enracine. Aussi loin que porte le regard, de gigantesques édifices verticaux viennent lacérer de leurs ombres tortueuses l'horizon à peine éclairé par les lueurs volatiles des eaux oniriques qui les encerclent : formidables mausolées d'ambre et d'ivoire ciselés, fantastiques cénotaphes de brume et d'argent entremêlés, sarcophages colossaux dressés comme un défi vers la voûte d'un ciel constellé d'étoiles. Et partout, dominant la ville et ses venelles sombres, des centaines de tours, de beffrois, de donjons, autant d'ouvrages babyloniens tout droit sortis de l'imagination maladive d'un architecte fou... Il n'existe aucune carte, aucun plan précis de cette ville en constante mutation. Néanmoins, chacun sait qu'en son centre se dresse le Mont des Dix Commencements, le pic originel, mystérieuse et titanesque concrétion minérale dont les sommets inviolés se perdent dans une couronne de vapeurs mortelles : première création du Dieu-Céphale, il s'agirait, selon la légende, de l'axe autour duquel s'est bâtie, peu à peu, la cité...
Ceinturant la montagne mythique, le quartier des Primes Eaux étend ses élégantes demeures à l'architecture raffinée baignées d'étroits canaux jusqu'à la fracture abrupte du ravin de Morne-Douve qui le sépare du reste de la ville. Seules quelques passerelles précaires, jetées au-dessus du précipice, permettent de rejoindre les autres secteurs et leurs anarchiques constructions. C'est ici que commence le territoire des tours, édifices monumentaux dressés, de loin en loin, comme autant d'épées destinées à lacérer l'éternelle nuit d'Oblivion... Reliant les sommets de quelques-unes de ces formidables structures, quelques kilomètres de cordes métalliques supportant, à peine, le poids de frêles nacelles, forment une curieuse toile déchiquetée à des dizaines de mètres au-dessus des ruelles : c'est le Sentier des Airs où se posent, de loin en loin, d'inquiétantes créatures ailées dont les cris déchirent la nuit.

**LA MAGIE EN OBLIVION**
Dans Oblivion, toute magie (arcane ou divine) porte l'empreinte de l'extraordinaire chaos dont la ville est imprégnée. Ceci a trois conséquences majeures.

- " L'allure habituelle " des sorts est différente : par exemple, une *boule de feu* pourra apparaître sous la forme d'une énorme tête de démon entourée de flammes noirâtres, le lancement d'un sort s'accompagne d'une forte odeur d'ozone tandis que des runes apparaissent sur le sol, etc. Ceci ne doit pas pour autant déséquilibrer l'effet réel du sort. Lisez attentivement, à ce sujet, le chapitre 3 du Guide du Maître.

- Les sorts de conjuration/convocation fonctionnent, mais ils ne peuvent pas attirer de créature, ni d'objet provenant d'un autre plan. À la place, c'est une créature ou un objet d'Oblivion qui apparaît, en respectant l'allure originale du lieu (ex : un sort conjure des orques, mais ceux-ci ont la peau blême, translucide, et ils se battent avec de monstrueux ossements barbelés). Précisons que les sorts de divination, contact avec les divinités, etc., fonctionnent, eux, normalement.

- Un sort mal maîtrisé aura tendance à se dissiper en tous sens et à produire des effets secondaires. En revanche, un sort bien contrôlé pourra être optimisé et ses effets améliorés.

**Règles de fonctionnement**

À chaque fois qu'un personnage lance un sort, il doit réaliser un *jet de lanceur de sort* (1d20 + niveau du jeteur de sort), contre la résistance à la magie d'Oblivion. À moins qu'il en soit spécifié autrement, cette résistance est toujours de 15. Un jet de " 1 " naturel est toujours un échec, un " 20 " naturel toujours un succès.

En cas d'échec :

- Marge d'échec de -1 à -5 : le sort agit comme convenu, mais s'accompagne d'un effet secondaire. Cet effet peut être, au choix du MD : un second sort tiré au hasard sur les tables de parchemins magiques (cf. table 8-24 et 8-25 du *Manuel des Joueurs*, chapitre 8), un effet tiré de la table du bâton des merveilles (cf. *Guide du Maître*, chapitre 8), un effet tiré de la table des baguettes magiques (cf. *Guide du Maître*, table 8-27, chapitre8) ou tout autre effet au choix. Si cet effet secondaire doit s'appliquer à une cible, la cible est le jeteur de sort lui-même (50%) ou une autre choisie au hasard (50%).

- Marge d'échec de -6 et plus : le sort se dissipe, mais donne quand même lieu à un effet secondaire (idem ci-dessus).

En cas de succès :

- Marge de succès de +1 à +14 : le sort part normalement, sans effet secondaire.

- Marge de succès de +15 et plus : le personnage optimise son sort comme s'il l'avait lancé avec l'un des dons suivants, au choix du joueur : Extension d'effet, *Extension de portée*, Extension de durée, Quintessence des sorts, Incantation rapide, Efficacité des sorts accrue.

**Les méduses circéales**

Il existe, dans les tréfonds du Lac de Morte-Pensée, de curieuses créatures appelées méduses circéales. Ces méduses permettent, lorsque l'on accepte de se les appliquer sur le visage comme une sorte de masque, de canaliser les flux d'énergie magique afin d'augmenter l'efficacité des sortilèges lancés dans Oblivion. L'animal émet alors une multitude de fins pseudopodes qui s'enracinent de façon réversible dans les voies aériennes du porteur dans une symbiose, certes désagréable, mais sans conséquence néfaste. Il faut les enlever et les replacer périodiquement dans l'eau pour les maintenir en vie.

Il existe trois catégories de méduses :

- Les *Sthénodes*, petits organismes gluants de couleurs variables, monochromes et phosphorescents, qui recouvrent à peine la bouche. Leurs pouvoirs sont les plus limités (+2 au jet de lanceur de sort, survie 24 h hors de l'eau, 30 pv structuraux)

- Les *Gargones*, délicates méduses aux reflets multicolores qui occupent le bas du visage à la manière d'une barbe fournie, permettant une bonne maîtrise de la magie (+4 au jet de lanceur de sort, survie 48 h hors de l'eau, 60 pv structuraux).

- Les splendides *Euryales*, animaux d'ambre translucide, qui dissimulent en grande partie les traits mais dont la puissance est inégalée (+6 au jet de lanceur de sort, survie 100 h hors de l'eau, 100 pv structuraux).

Cependant, encore faut-il plonger dans les eaux mortelles du lac pour s'en procurer...

## DE CHIMÈRE ET DE SANG

Petit à petit, la vie s'est développée dans le labyrinthe architectural de cette ville déroutante : une vie anarchique, extrême, déconcertante, issue, comme toute chose en Oblivion, des entrailles de l'Océan Chromatique, là où, ainsi que le murmurent les légendes, le Dieu-Céphale rôdait jadis en une éternelle danse créatrice. À présent, ce sont les Incarnins qui se partagent la cité, délimitant peu à peu des territoires d'influence au milieu du chaos ubiquitaire : l'Écorcheuse et son armée terrifiante de créatures de cauchemar, Réghûlus et ses légions d'êtres artificiels et composites, Sinsemillia, fillette anachronique régnant sur un monde édulcoré et le pernicieux Seigneur des Aliénations dont la folie ne semble connaître aucune limite. Ainsi, dans l'entrelacs de ses ruelles sombres et de ses artères monumentales, Oblivion est-elle le siège d'une constante guérilla entre les clans et les tribus qui survivent au pied de ses façades rongées par la lèpre minérale ou de ses extraordinaires bâtisses sculptées de matériaux précieux...

Des abysses de Morne-Douve aux rivages éphémères de l'Océan Chromatique s'étend alors une formidable zone urbaine où tentent de survivre quelques ethnies regroupées en clans, tribus ou sectes au gré de l'émergence de leaders charismatiques ou cruels : les Échasseurs, qui hantent les avenues principales de leurs silhouettes drapées, traquant toute vie de leurs arbalètes impitoyables afin de se nourrir de leurs victimes ; le peuple Nômage, cabale de magiciens dégénérés, dominés par les instincts grégaires des méduses circéales dont ils sont devenus totalement dépendants ; les Tisseurs de Destin, qui vous entraînent sur des territoires où même la vie se joue aux dés; ou encore les Maîtres des Chaînes, pour lesquels la torture représente la forme la plus évoluée de l'Art véritable...

Fille des fantasmes divins, l'âme tourmentée d'Oblivion a ainsi engendré des centaines de phénomènes aussi fascinants que mortels qu'aucun esprit rationnel ne saurait recenser au cours d'une existence consacrée à leur étude : les Bâtisses Assassines, ces étranges monstres semblables en tout point à d'innocentes et accueillantes demeures et qui, une fois leurs " portes " refermées, vous digèrent lentement ; les Cherche-Chimères, fascinants et minuscules insectes dont le vol indique sans erreur la direction que vous désirez emprunter; ou encore le Tertre des Âmes Figées, formidable élévation constituée de milliers de corps vitrifiés, dont le moindre contact vous entraîne dans une éternité immobile...

*Vous êtes-vous déjà demandé ce que vous donneriez pour contempler les secrets des Dieux ?*
*Si vous étiez assez téméraire ou assez fou pour risquer d'y perdre corps et âme ?*
*Êtes-vous prêt pour Oblivion ?*

## DANS LES RUELLES D'OBLIVION

Au terme du chapitre précédent, les PJ se retrouvent d'une façon ou d'une autre à l'extérieur de Mausoleum Igné, en compagnie de Grisou. Ils ont été rapidement éloignés de la zone des combats et ils sont maintenant livrés à eux-mêmes. Autour des PJ, la ville d'Oblivion s'étale à perte de vue, avec ses bâtiments constellés de braseros, ses venelles obscures, ses canaux boueux et ses avenues hantées, venant lécher, tel un noir océan, la base des gigantesques mausolées qui montent vers le ciel d'encre. Au loin, dans toutes les directions, se découpe une imperceptible ligne d'horizon : un rougeoiement sombre palpitant de vie, comme l'auréole d'un soleil mourant effacé par une éclipse totale. Les PJ aperçoivent là les feux de l'Océan Chromatique qui ceinture totalement Oblivion. C'est grâce à cette faible luminosité que l'on peut encore deviner les contours de la ville (nous en reparlerons, vous le verrez, dans un prochain scénario).
Plus près d'eux, les PJ peuvent contempler la monumentale silhouette d'une forteresse d'albâtre dont les formes torturées figurent une main monstrueuse. Un spectre blême dont l'index et le pouce crochus semblent vouloir déchiqueter Oblivion : c'est Alba-Secundum, citadelle des Ghûraghastas et palais de l'Écorcheuse !
Malgré la situation, Grisou le méphite se veut rassurant et optimiste. Pour preuve, il sort un *miroir d'audience* (cf. p. 52) et contacte aussitôt Réghûlus. Le visage de celui-ci apparaît dans le miroir, alors que derrière lui les éclats du combat résonnent encore. Réghûlus commence par tancer vertement Grisou pour avoir osé dérober un tel miroir, réservé à l'élite de ses serviteurs. Puis il se radoucit : après tout, c'est Grisou qui a donné l'alerte, et probablement aidé plusieurs PJ à se tirer d'affaire. D'ailleurs, le combat est en train de tourner à leur avantage et les Ghûraghastas commencent à se replier. Une telle attaque est étonnante, de la part des servantes de l'Écorcheuse, qui ne s'étaient jamais aventurées si loin d'Alba-Secundum. Ce n'est pas de bon augure et Réghûlus presse les PJ de démarrer leur enquête sans plus attendre. Puisque Grisou est déjà avec eux, autant qu'il leur serve de guide dans Oblivion. Ce n'est pas le plus apprécié de ses serviteurs, mais c'est l'un des plus débrouillards et il fera l'affaire.
Comme pour lui donner raison, Grisou suggère aussitôt d'emmener les PJ à l'auberge du Draco-Ivre, dans le quartier des Primes Eaux au centre d'Oblivion. Ce choix est judicieux car : d'une part, c'est là que les jeteurs de sorts pourront se procurer une méduse circéale, créature indispensable pour " sécuriser " la pratique de la magie dans Oblivion; et d'autre part, le Draco-Ivre se situe sur les rives du Lac de Morte-Pensée, dont les eaux profondes possèdent, dit-on, d'étranges pouvoirs divinatoires. S'il existe un lieu où ils pourront trouver des informations sur la Matrice, c'est bien là...
*" Tu oublies de préciser, ajoute Réghûlus, que personne à ce jour n'est revenu vivant des profondeurs du lac ! Mais bon, ton choix n'est pas si mauvais, méphite, va pour le Draco-Ivre... "*
Précédés par leur guide aérien, les PJ n'ont plus qu'à se mettre en route vers le lac dominé par le Mont des Dix Commencements, l'origine même d'Oblivion ! Ils doivent pour cela sinuer dans les rues glauques, en suivant globalement le tracé des canaux du quartier des Primes Eaux.
Grisou invite les PJ à la prudence, car les toits et les sombres arcades du quartier sont infestés de petits prédateurs parasites : les Griffe-Crânes. Les PJ vont mettre quinze à vingt minutes pour arriver au lac. S'ils spécifient qu'ils évitent soigneusement de passer sous un toit ou une arche, etc., ils n'ont que 5% de risque par minute de se faire attaquer par 1d4 Griffe-Crânes. Dans tout autre cas, cette probabilité passe à 25% par minute. Les Griffe-Crânes n'attaqueront pas à plus de quatre et cesseront de harceler les PJ si leurs frères se font manifestement massacrer.
**Griffe-Crâne :** pv 16

## LE LAC DE MORTE-PENSÉE

Baignant les formidables falaises purpurines du Mont des Dix Commencements, le Lac de Morte-Pensée étire ses eaux dans le berceau gigantesque d'un cirque de roches basaltiques. Autour s'étalent les antiques constructions du quartier des Primes Eaux. Le quartier est abandonné depuis des lustres, mais ses rues chaotiques restent éclairées par des braseros. Leurs flammes éternelles (sort *lumière éternelle*) rehaussent, d'une lueur rougeoyante, les motifs gravés sur le pavage usé : sur chaque pierre, une main minutieuse a sculpté une créature chimérique mi-sirène, mi-dragon, la représentation d'une déesse nommée Khétale...

Lorsqu'ils découvrent enfin la flaque sombre du lac, les PJ sont submergés par les effluves complexes et raffinés charriés par une brise étonnamment tiède. Une aura d'ultime puissance se dégage de ces lieux, mais leur apparente quiétude dissimule de nombreux dangers.
Grisou explique qu'ils sont au cœur de la Cité de la Nuit, là où tout a commencé. Les légendes obliviennes racontent que, des éons auparavant, un mystérieux Dieu-Céphale aurait créé le Mont des Dix Commencements et que le reste d'Oblivion aurait suivi ensuite.
Mais à dire vrai, personne ne croit à cette fable, pas même les Incarnins. D'ailleurs, ce Dieu-Céphale n'a jamais été à l'origine d'aucun culte, ni influence, ni aucun

pouvoir connu. On lui attribue seulement le Lac de Morte-Pensée, au pied du mont. Le Dieu-Céphale l'aurait façonné pour offrir une sépulture à son unique maîtresse, la déesse Khétale, assassinée par un démon colossal.

Le Dieu-Céphale aurait extrait les six essences primordiales de sa bien-aimée (les Essences des cinq sens et la Sixième Essence) pour les mélanger aux sources claires du lac...

Ce site est la seule zone épargnée par la guérilla urbaine que se livrent les Incarnins. Une première raison à cela en est la présence d'une aura magique englobant le mont et le lac : toute créature d'alignement Mauvais perd ici 1 pv toutes les heures (pas de jet de sauvegarde). La seconde raison en est que cet endroit est la seule source d'approvisionnement en méduses circéales, indispensables pour lancer correctement des sorts dans Oblivion.

Leur pêche, périlleuse, est le domaine exclusif des quelques humanoïdes qui se sont installés là. En effet, au milieu du lac flotte un splendide petit village lacustre. Il est constitué de barges de teck supportant les silhouettes trapues d'une dizaine de bâtisses aux charpentes élégantes, en bois de santal, reliées par de fragiles passerelles. Pour y accéder, il faut emprunter une barque (il y en a quelques-unes à quai) et se faufiler entre les lotus rouges et les nénuphales phosphorescents, sur cinq ou six cents mètres.

Quand les PJ sont engagés sur le lac (par quelque moyen que ce soit), à mi-distance entre la terre ferme et les premières demeures, ils subissent l'assaut d'un essaim de créatures de cauchemar : quatre mangeuses d'araignées, qui fondent en piqué depuis les hauteurs ténébreuses d'Oblivion, bien décidés à se repaître de cette manne inattendue !

Aucun renfort n'est à espérer de la colonie lacustre, ses membres ayant appris, depuis bien longtemps, à ne pas se mêler des affaires d'autrui. En revanche, dès que les PJ atteignent les abords du village, les mangeuses d'araignée abandonnent.

**Mangeuses d'araignées (4) :** pv 42



## LE DRACO-IVRE

Le village lacustre ne porte aucun nom et ses habitants, une vingtaine d'ogres à peau bleue, l'appellent " le village ", tout simplement. Ces ogres n'ont rien à voir avec ceux du plan primaire, même si leurs caractéristiques techniques sont les mêmes. Civilisés, raffinés et alignés Chaotiques Bons, ils sont

à l'ogre ce que l'homme est au pithécanthrope, sans pour autant se départir de certaines tendances belliqueuses. Les mangeuses d'araignées le savent bien et ont appris à éviter les abords du village lacustre, où les ogres ont placé toutes sortes de défenses meurtrières à leur intention (catapultes dans chaque grenier, pièges à filet jaillissant des eaux, balistes à épieux empoisonnés, etc.).

L'auberge du Draco-Ivre est le lieu central de la vie et des échanges. Curieux établissement saturé des fragrances enivrantes du santal et du tabac de nénuphale dont raffole son propriétaire, Clyve l'Aboyeur, il est composé d'une salle unique dont les murs sont encombrés de centaines de trophées de pêche. Les PJ sont accueillis par la gouaille rocailleuse de l'Aboyeur, un ogre aux talents multiples, écrivain et poète à ses heures, dont le visage bleuté est déformé par le masque phosphorescent d'une méduse circéale.

Clyve déclame aussitôt quelques vers de circonstance, tout en offrant à boire aux PJ. Dehors, l'ensemble de la communauté ogre s'est massée devant les vitraux embués de l'auberge : chacun attend le moment des épreuves, le jugement de Clyve sur ces mystérieux étrangers. Personne n'osera les aider ou leur fournir quoi que ce soit sans l'assentiment préalable de l'Aboyeur.

Les PJ peuvent discuter à loisir des méduses circéales et de leur utilité. Communiquez-leur alors les renseignements du paragraphe *La magie en Oblivion*, p. 31. Mais dès qu'ils parlent d'acheter une méduse, Clyve explique qu'avant toute chose, les PJ doivent " *satisfaire à certaines fantaisies qu'un hôte est en droit d'exiger de voyageurs errants.* " L'ogre, dont les motivations fantasques et fluctuantes restent difficiles à appréhender, leur laisse alors le choix entre payer immédiatement un fort " droit de séjour lacustre " (10 000 po !) ou accepter " *quelques innocentes épreuves destinées à tester leur valeur et amuser le petit peuple.* " Les PJ sont libres de refuser, mais ils devront dans ce cas quitter le village sur-le-champ et se débrouiller seuls pour trouver des méduses. Si les PJ se mettent en tête de combattre l'Aboyeur, ils devront faire face à toute la communauté. S'ils acceptent les épreuves de Clyve, ils devront affronter:

- **Le "Coup du lézard" :** petit jeu cruel inventé par Clyve un soir de déprime où les muses l'avaient abandonné. Cette épreuve s'inspire fortement du principe de la roulette russe. En effet, on dispose devant les deux participants six tonnelets soigneusement clos, dont un renferme un lézard électrique. À tour de rôle, chaque belligérant doit plonger la main dans l'un des tonnelets, au risque de recevoir une décharge électrique émise par l'animal (choc électrique, 2d8 pv, dommages temporaires, cf. *Bestiaire Monstrueux*). Pour simuler cette épreuve, vous pouvez découper six morceaux de papier, en marquer un, puis les mélanger; il suffit ensuite de choisir à tour de rôle l'un des morceaux, tantôt vous, tantôt le joueur que vous affrontez. Celui qui tombe sur le lézard électrique est déclaré perdant. Le jeu se joue en trois manches au cours desquelles on augmente le nombre de lézards électriques dans le tonnelet (un, puis deux, puis trois, dommages cumulatifs).

- **Le " Courroux du Lotus " :** c'est l'occupation préférée de Clyve. Il s'agit d'ingurgiter le plus grand nombre de verres de bière de lotus sans s'écrouler. Au premier verre, les adversaires réalisent un jet de Vigueur DD 15. Le DD augmente de 1 à chaque nouveau verre. En cas d'échec, lancez un d6 (chaque effet dure 1d10 rounds) : 1-2 : nauséeux ; 3 : désorienté ; 4 : épuisé ; 5 : inconscient ; 6 : inconscient et empoisonné (-1d10 pv).

Le perdant est celui qui quitte la table le premier, soit parce qu'il abandonne, soit parce qu'il tombe dans un profond coma. Payer le tarif élevé de Clyve ou satisfaire à ses " fantaisies " permet aux PJ de lui louer le matériel nécessaire et de connaître les indications indispensables pour la pêche à la méduse circéale. En effet, Clyve ne vend pas de méduse (il n'en possède pas d'autre que celle qu'il porte sur le visage), mais seulement le droit d'aller les chercher !

**Clyve l'Aboyeur :** pv 40
**Ogres à peau bleue (15) :** pv 30
**Lézards électriques (3) :** pv 13

## IVRESSE EN EAUX TROUBLES

Les méduses circéales vivent exclusivement dans une zone très circonscrite du lac. Si les PJ s'y rendent sur les indications de Clyve, ils la localisent sans problème. S'ils la cherchent par eux-mêmes, ils errent longtemps avant de trouver le lieu exact et sont à nouveau attaqués par 1d6 mangeuses d'araignées.

La zone des méduses est baignée d'une eau aux étranges propriétés : c'est une sorte de vortex miniature, surnommé l'Œil de la Déesse, identifiable par la viscosité curieuse du liquide qui la compose. En effet, " l'œil " est constitué de six " couches " successives d'un fluide dont la consistance rappelle celle du miel et correspondant aux six essences primordiales de la déesse Khétale.

Si les PJ ont obtenu l'aide de Clyve, il met à leur disposition quelques embarcations et le matériel nécessaire à la plongée. Chaque PJ dispose alors d'un *heaume des profondeurs* (casque de verre soufflé, pouvoir identique au sort *respiration aquatique* tant qu'il reste intact), une *armure d'immersion* (version légère et curieusement souple d'une armure de plaques, ne fonctionne que dans l'eau), ainsi qu'une *nacelle des abîmes* (une cloche à plongée, 50 pv structuraux, contient assez d'air pour quatre personnes pendant dix minutes en cas de problème).

Grâce à cet équipement, les PJ qui en ont besoin devraient être capables de ramener quelques méduses et maîtriser enfin la magie dans Oblivion. Par ailleurs, s'ils questionnent l'Aboyeur à propos des pouvoirs divinatoires du lac, celui-ci leur parlera de la légendaire Sixième Essence. L'immersion dans cet étrange courant permettrait, en

effet, de bénéficier de visions prophétiques. Clyve avouera cependant, qu'à ce jour, personne n'a pu confirmer cette légende. Les rares inconscients qui s'y sont risqués ont achevé leur existence entre les mâchoires démesurées du Léviathan, gardien de la conscience de la Déesse, qui hante les profondeurs...

Ainsi, dès qu'ils s'en sentiront capables, les PJ seront invités à prendre place à bord de petits drakkars glissant silencieusement sur les ondes dormantes du lac pour s'immerger dans l'essence même d'une déesse !

## L'ŒIL DE KHÉTALE

L'expérience que vont vivre les PJ constitue un exploit hors du commun. " L'Œil " se décompose en six couches liquides, six courants correspondant aux essences primordiales de la déesse, définissant ainsi six paliers que les PJ vont traverser successivement : chaque palier possède ses propres caractéristiques dont les effets principaux (10% de risque de les subir) dépendent de l'alignement des personnages. Les conséquences peuvent être tout aussi dangereuses quelle que soit la victime, mais apparaissent agréables (Bon, Loyal) ou franchement déplaisantes (Mauvais, Chaotique).

**De 0 à -5 mètres : les Effluves Hypnotiques**. Première essence sensorielle, cette zone est saturée de parfums dont les particules volatiles s'infiltrent dans les moindres interstices : les PJ, selon leur alignement, connaissent les joies de l'ivresse et ralentissent (jet de Vigueur, DD 10, sinon ils sont affectés par le sort *lenteur* pendant 1d4 rounds, lancé au 10e niveau) ou ressentent un profond dégoût repoussant leur progression (jet de Vigueur, DD 10, sinon ils sont affectés par le sort *nuage puant* pendant 1d4 rounds, lancé au 10e niveau).

**De -5 à -10 mètres : la Délicate Satiété**. Ici, ce sont les papilles gustatives qui sont mises à rude épreuve. Les PJ doivent réussir un jet de Volonté, DD 11 ou ils décident subitement d'enlever leur *heaume des profondeurs*, risquant la noyade, pour goûter à pleine bouche les fumets qui envahissent cette zone ou, au contraire, remonter, écœurés par un goût de chair décomposée (décompression, -1d6 pv tous les 5 mètres).

**De -10 à -20 mètres : la Lame des Murmures**. Rumeurs, chuchotements, complaintes semblent prendre vie dans le curieux liquide dans lequel les PJ sont immergés : elles inspirent, selon leur alignement, l'enchantement (jet de Volonté, DD 12, sinon hébété pendant 1d3 rounds) ou la terreur (jet de Volonté, DD 12, sinon effrayé pendant 1d3 rounds)

**De -20 à -30 mètres : la Vision Détournée**. Selon leur personnalité, les PJ seront victimes d'illusions d'une incroyable beauté

| 1d8 | Palier 1 | Palier 2 | Palier 3 | Palier 4 | Palier 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| | 0 à -5m | -5 à -10m | -10 à -20m | -20 à -30m | -30 à -40m |
| 1 | Mangeuses d'araignées | Remontée | Remontée | Remontée | Lion Lacustre |
| 2 | Lotus-Pieuvre | Lézard électrique | Orphéose | Orphéose | Orphéose |
| 3 | Rien | Lotus-Pieuvre | Lotus-Pieuvre | Squelettes | Lion Lacustre |
| 4 | Rien | Rien | Rien | Squelettes | Squelettes |
| 5 | Rien | Rien | Rien | Rien | Squelettes |
| 6 | Rien | Rien | Orphéose | Orphéose | Orphéose |
| 7 | Lotus-Pieuvre | Lézard électrique | Orphéose | Orphéose | Remontée |
| 8 | Mangeuses d'araignées | Lotus-Pieuvre | Avaric | Lion Lacustre | Lion Lacustre |

ou d'une horreur manifeste (dans les deux cas, jet de Volonté, DD 13, sinon sonné pendant 1d2 rounds).

**De -30 à -40 mètres : les Indicibles Frôlements.** Évoluant dans une obscurité quasi-totale, il suffira de quelques effleurements pour déclencher un vent de panique parmi vos PJ (jet de Volonté, DD 14, sinon paniqué pendant 1d2 rounds).

**-40 mètres et au-delà : la Sixième Essence**. C'est le domaine du Léviathan, gardien de l'esprit de Khétale: il n'existe aucun témoignage pour attester de la réalité des légendes concernant ce palier...

Mais la plongée en elle-même recèle de nombreux dangers qui vont encore compliquer la tâche de vos joueurs : ainsi, pour simuler cet épisode, nous vous fournissons une table des événements susceptibles d'émailler leur progression.

Considérez que les PJ évoluent dans un liquide dont les propriétés sont équivalentes à l'eau, mis à part sa plus grande viscosité. Ils peuvent descendre à la vitesse de 2,5 m par round maximum, seuls ou en groupe. Les péripéties doivent être tirées tous les 5 mètres (1d8). Les PJ s'emparent d'une méduse à chaque fois que cela est indiqué dans la table.

**- Mangeuses d'araignées :** confondant les PJ avec une de leurs denrées aquatiques favorites, un couple de mangeuses d'araignées plonge en piqué pour tenter de se saisir d'une proie. Chaque monstre combattra pendant quelques rounds puis, s'il est encore vivant, prendra la fuite.

**- Lotus-Pieuvre :** cette plante magnifique qui étale sa fleur délicate en surface possède des racines démesurées qui tentent de saisir tout ce qui passe à leur portée. En termes de jeu, elle est identique à une vigne meurtrière (cf. *Bestiaire Monstrueux*).

**- Remontée :** l'*armure d'immersion* est soudain le siège d'un étrange phénomène. Elle se met à produire de l'air et à se gonfler comme une baudruche. Les porteurs, s'ils ne réagissent pas immédiatement (en la perçant, par exemple), sont subitement entraînés vers la surface, subissant l'effet de la décompression : -1d6 pv tous les 5 mètres (jet de Vigueur, DD 20, 1/2 dommage s'ils le réussissent).

**- Lézard électrique :** ces petites créatures semblables à des salamandres cornues possèdent la curieuse faculté de produire des chocs électriques pour se protéger de toute agression. Les PJ devront ainsi faire face aux assauts de 1d3 d'entre eux.

**- Orphéose :** baigner dans les essences primordiales d'une déesse n'est pas sans conséquence sur le psychisme des PJ. Ainsi, la victime, enivrée pendant 1d6 rounds par cette expérience mystique, décide-t-elle de s'enfoncer vers les profondeurs en ôtant préalablement tout son équipement ! La victime peut tenter un jet de Volonté (DD 14) à chaque round pour se raisonner.

**- Avarie :** le *heaume des profondeurs* se lézarde soudain avant d'éclater en mille morceaux (-1d6 pv). Il va falloir rapidement trouver une solution pour respirer, sous peine de noyade (cf. règles du chapitre 3 du *Guide du Maître*).

**- Lion Lacustre :** redoutables prédateurs écumant les eaux profondes, ces puissants animaux à la gueule bardée de crocs acérés sont de véritables machines à tuer. L'intrusion des PJ sur leur territoire attisera l'ardeur meurtrière de l'un d'eux (idem lion de mer).

**- Squelettes aquatiques :** dérivant entre deux courants, il s'agit des cadavres décharnés des quelques rares plongeurs qui ont précédé les PJ à cette profondeur. Dans un ultime éclair de conscience humaine, 1d10 squelettes s'animent pour saluer l'exploit des PJ... avant de se ruer dans un assaut meurtrier.

**Mangeuse d'araignée :** pv 42
**Lézard électrique :** pv 13
**Vigne meurtrière :** pv 30
**Lion de mer :** pv 51
**Squelette, grand (G) :** pv 13

**La Sixième Essence**

Lorsqu'ils atteignent enfin les profondeurs inviolées de l'ultime essence, les PJ entrent soudain dans une transe cataleptique, tétanisant chaque parcelle de leur organisme en une stase mystique. Incapable du moindre mouvement, de la moindre initiative, chacun perçoit la puissance extraordinaire de la pensée de Khétale s'infiltrer dans son cerveau. Ils perdent toute notion du temps et de l'espace, entièrement possédés par cette conscience divine qui exhume, des recoins de leurs circonvolutions cérébrales, leurs plus intimes fantasmes et cauchemars. Pour les PJ qui ont réussi à plonger jusqu'ici, cette expérience les " révèle " littéralement à eux-mêmes : ils gagnent alors 1 point définitif dans leur caractéristique majeure.

Puis vient le temps de la vision prophétique : une tour tronquée scellée de métal, des parois de chairs blêmes suintant de liquides organiques, un moule métallique et triangulaire à la taille du fragment aperçu chez Réghûlus, des salles de torture aux dimensions titanesques... Khétale révèle ainsi aux PJ les lieux où repose la Matrice.

Enfin, brutalement, cette étrange et déconcertante communion cesse, laissant place à un curieux sentiment d'attente bienveillante : la déesse accepte de répondre à toute interrogation de la part des PJ (idem sort de *divination*). Néanmoins, ces derniers ne doivent pas oublier qu'ils sont sur le territoire du

Léviathan : un Ver Pourpre, qui risque de s'éveiller pour les dévorer à chaque instant (1 chance sur 2 à chaque round). L'issue d'un tel affrontement sonnerait probablement le glas de votre groupe de personnages...

Quelles que soient leurs actions antérieures, les PJ qui atteignent la Sixième Essence gagnent définitivement l'admiration de Clyve et de son clan, qui ne manqueront pas de répandre la nouvelle de leurs exploits à travers tout Oblivion. C'est maintenant en héros qu'ils s'approchent un peu plus de Chiaroscuro...

## LE SENTIER DES AIRS

Lorsque les PJ regagnent la surface et la chaleur apaisante du Draco-Ivre, Clyve l'Aboyeur les accueille avec respect et admiration. Il leur offre aussitôt un médusier par personne : d'élégants onirides ciselés d'argent, en forme d'aquariums sphériques de 20 cm de diamètre, munis d'un couvercle et de poignées gravées. Les médusiers sont conçus pour abriter régulièrement les méduses circéales entre deux utilisations (de l'eau pure suffit à leur survie). Clyve écoutera attentivement le récit de leur incroyable plongée, blêmissant à l'évocation de la vision kaléidoscopique dont ils ont bénéficié au cœur de la Sixième Essence. En effet, comme chaque natif d'Oblivion, il reconnaît la description de la Galerie des Suppliciés : une tour maudite, aux confins de la ville, où les cauchemars les plus sordides d'un dieu dérangé sont, un jour, devenus réalité...

La Galerie des Suppliciés est à présent un beffroi gigantesque aux deux tiers détruit et scellé de plaques d'argent, situé à une trentaine de kilomètres au nord du Mont des Dix Commencements, une sorte d'étrange musée de la Souffrance et de l'Horreur dont le nom suffit à inspirer la terreur. Ainsi, la Matrice semble avoir été dissimulée de façon particulièrement judicieuse par les dieux au sein d'un des sites les plus redoutés d'Oblivion...

Pour s'y rendre, Clyve suggère aux PJ d'emprunter une portion du Sentier des Airs, moyen qui lui semble le plus rapide et le plus sûr d'atteindre les faubourgs éloignés de la ville. En effet, ce curieux réseau de cordes métalliques tendues entre les plus hautes tours de la cité où glissent de mystérieuses nacelles ouvragées, prend son origine sur les flancs du Mont des Dix Commencements.

Ainsi l'Aboyeur conduira les PJ au fil de tunnels taillés dans la roche pour rejoindre, quelques centaines de mètres plus haut, le point de départ de ces curieux " chariots suspendus ". Le système est d'une déconcertante simplicité puisque les nacelles descendent le long des câbles selon la déclivité de ces derniers. Il n'existe aucun système de commande ou de freinage. En revanche, Clyve ne pourra fournir aucune explication permettant de comprendre pourquoi et comment les nacelles reviennent, à contre-pente, après avoir exécuté un circuit donné : à dire vrai, il ne s'est jamais réellement posé la question ! En fait, comme les PJ vont le découvrir peu à peu, cette portion du Sentier a été patiemment colonisée par des objets animés qui en composent, à présent, chaque parcelle : ainsi, les nacelles, les cordes et, surtout, la station d'arrivée sont autant de créatures mimétiques qui s'auto-entretiennent, expliquant l'état impeccable de toute l'installation ainsi que les déplacements " à rebours " des cabines...

Les PJ pourront enfin prendre place à bord d'une splendide nacelle qui, sous l'impulsion d'une vigoureuse poussée du propriétaire du Draco-Ivre, commencera sa lente descente dans la nuit étoilée d'Oblivion...

Avant de rejoindre la Galerie proprement dite, le Sentier passe par deux " tours-relais " où les attendent quelques surprises :

**- Le Refuge de l'Ermite :** alors qu'ils poursuivent leur progression sans problème majeur, surplombant l'architecture démente de la Cité de la Nuit, les PJ aperçoivent, au sommet du premier relais, une silhouette titanesque qui paraît vouloir stopper leur course : une sorte de démon difforme dont les yeux semblent luire d'une fureur rougeâtre. Il ne s'agit en fait que d'une illusion permanente dont profite un vieux fou, Sir Robince, réfugié au sommet de cette tour afin de fuir la guérilla urbaine qui fait rage. Ce dernier ne représente aucun danger pour les PJ et si ceux-ci se montrent généreux, il leur fera même don d'une amulette de sa fabrication, censée repousser les esprits défunts (repousse les mort-vivants comme un prêtre 10e niveau, 1 fois par jour).

**- Le Phare :** curieuse construction inachevée, il ne s'agit pas à proprement parler d'une tour, mais plutôt d'une titanesque statue représentant une femme dont le crâne est perforé de pointes acérées et tenant au bout de son bras tendu une torche brûlant d'une éternelle flamme rouge sang. Quoi que les PJ entreprennent, la nacelle passera très lentement au cœur du brasier, infligeant, en l'absence de précaution, de profondes brûlures (6d6 pv, jet de Vigueur, DD 18, 1/2 dommages).

Enfin, alors que se dessinent les contours tronqués de la Galerie, les PJ vont devoir subir l'assaut d'un groupe de gargouilles bien décidées à éliminer ces curieuses créatures enfermées dans " une boîte en fer volante " : mettez en scène un abordage épique, à la lueur pâle de l'Océan Chromatique tout proche.

Les monstres vont tenter de briser la nacelle et vos PJ auront la surprise de voir celle-ci s'auto-réparer tout en tentant d'échapper aux assaillants par une brutale accélération...

**Gargouilles (5) :** pv 38

## LA BÂTISSE ASSASSINE

C'est donc à un train d'enfer, poursuivis par une horde de créatures cauchemardesques, que les PJ parviennent à la Galerie des Suppliciés. Ils ont à peine le temps d'apercevoir les contours massifs de l'édifice, caparaçonnés de métal riveté, avant que la nacelle s'engouffre dans une étrange construction qui en orne le sommet.
Si des PJ manifestent leur intention de sortir *in extremis* de la nacelle, ils doivent réussir un jet de Dextérité (ou Évasion) DD 24 pour y parvenir. Les autres passent les portes et celles-ci se referment violemment sans émettre, curieusement, aucun bruit. À l'extérieur, leur parviennent les cris étouffés des gargouilles furieuses de perdre ainsi leurs proies (sauf si des PJ sont dehors, auquel cas elles les affrontent).
Cependant, les PJ ne sont pas au bout de leurs peines. En effet, tandis qu'ils sortent de leur véhicule arrêté, ils perçoivent le formidable battement d'un cœur titanesque et les murs autour d'eux perdent soudain leur consistance minérale, se déformant au gré d'organiques convulsions. Ils viennent de se précipiter, à tombeau ouvert, dans l'élémentaire système digestif d'une Bâtisse Assassine, monstre déroutant capable de mimer en tout point une construction rudimentaire !
Les PJ ont à peine le temps de comprendre que tout leur parcours n'est en fait qu'un gigantesque piège sophistiqué, destiné à approvisionner la Bâtisse en nourriture fraîche, qu'un gaz pourpre envahi soudain la " pièce " (identique au sort *sommeil*, lancé au 10e niveau). Les PJ vont à présent devoir faire face à de multiples attaques menées par des pseudopodes émis par la paroi interne de la créature, tandis que tous les trois rounds, une vague d'acide vient ronger leurs chairs et leur équipement (2d10 pv, jet de Vigueur, DD 20, 1/2 dommages).
Le moyen le plus simple de détruire la Bâtisse Assassine est de localiser les battements de son cœur à " l'étage " supérieur (Détection, DD 14), d'y monter et de le détruire. Le cœur de la créature bat au sein d'une gangue solide (CA 15, pv 30).
À l'issue de ce combat éprouvant, les PJ découvriront, dans les décombres écœurants qui maculent à présent le faîte de la tour, le seul accès aux entrailles malfaisantes de la Galerie des Suppliciés : une sorte de lourde écoutille protégée par un *glyphe de garde* (électricité, 5d8 pv).
**Bâtisse Assassine, création gigantesque (Gig) :** pv 101

## LA GALERIE DES SUPPLICIES

Lorsque enfin les PJ dégagent l'imposante écoutille d'acier qui scellait la Galerie, ils découvrent, dans une lueur charnelle pulsant des parois abruptes, un spectacle d'une indicible horreur. Partout, du sol, que l'on devine quelques dizaines de mètres plus bas, au plafond où ils viennent d'arriver, des milliers de corps, déchiquetés, morcelés, lacérés, des millions d'organes et d'entrailles répandues, composent les murs de cette tour que l'on dirait creusée dans la chair torturée d'une créature démesurée... La structure, jadis détruite en partie, ne comporte plus, à présent, que trois étages de pièces éventrées, abandonnées aux ravages du temps.

**- Le niveau supérieur :** il contient les âmes et les fragments organiques de toutes les victimes des châtiments corporels infligés par les dieux eux-mêmes, figées dans un matériau translucide et indestructible comme si elles étaient exposées dans la vitrine macabre d'un boucher dément. Les PJ doivent affronter l'irrésistible sentiment de terreur (idem au sort de *terreur*, lancé au 10e niveau) généré par les gémissements de douleur qui emplissent la salle d'échos insupportables. De plus, dès qu'ils pénètrent dans la Galerie, les murs se mettent à suinter un liquide saumâtre dont le contact corrosif ronge la moindre parcelle de peau non protégée (idem Bile de dragon, contact DD 26, 3d6 For/0). S'ils s'attardent malgré tout en ces lieux, les PJ ont 10% de chances chaque minute de découvrir un objet intéressant parmi les débris du plancher ou des murs. Ces objets sont : une hideuse griffe oniride à sept doigts crochus (idem au sort *main de magicien*); un carquois d'os contenant 13 flèches onirides, dont la hampe noire est surmontée d'une longue dent en guise de pointe (chacune cumule les pouvoirs de rafale électrique et d'un carreau hurleur) ; un collier de neuf petits crânes d'esprit-follet, incrustés d'éclats d'oniriôm (idem *collier de boule de feu*, type VI) ; une pièce de monnaie oniride, dont le côté pile figure Moloch, le diable du feu, et le côté face Geryostro, le diable de glace (toutes les 24h, elle confère à son porteur soit *résistance au feu*, soit *résistance au froid*, à tirer au hasard à pile ou face, pendant 24h). Durant chaque minute de présence ici, il y a 10% de chances, cumulatives, qu'un ou plusieurs monstrueux esprits dérangés émergent des murs pour attaquer les PJ (1d4 Allips).

**- L'étage intermédiaire :** on y parvient soit par les trous dans le plancher, soit par un monumental escalier d'obsidienne. Les PJ retrouvent un décor comparable. Recouvrant quasiment chaque parcelle, chaque objet de la pièce, la même substance vitreuse qui laisse entrevoir des machines de torture complexes : terrifiants mécanismes hérissés de lames et destinés au dépeçage progressif de créatures vivantes, salles de supplice perfectionnées avec prêtre-réanimateur et succubes tortionnaires... La fouille de cette salle peut s'avérer périlleuse. En effet, elle abrite une guillotine qui s'active dès qu'on l'approche (+15 en mêlée, 4d8/x2 crit, Fouille DD 15, Désamorçage/sabotage DD 25). À l'intérieur, parmi d'immondes restes humanoïdes, gît encore une oreille pointue déchirée et séchée. Elle porte toujours une boucle d'oreille oniride gravée du symbole de Mysdora, la déesse de la magie (même pouvoir

qu'un *anneau des arcanes* !). Dans une alcôve, un gant rouillé bardé de pointes d'oniriôm est placé sous un globe de verre. Dès qu'on touche au globe, les murs de l'alcôve s'écrasent l'un contre l'autre (Jet de sauvegarde de réflexes, DD 20, 10d6 pv en cas d'échec, Fouille DD 21, Désactiver DD 25). Le gant est un *gantelet clouté d'oxydation*, +3.

**- Le rez-de-chaussée :** enfin, les PJ parviennent au rez-de-chaussée dans une vaste salle soutenue par de formidables arches gothiques, véritable bric-à-brac d'objets brisés amoncelés en un gigantesque monticule, dissimulé par un sort de *ténèbres*. Dès qu'un PJ s'approche du tumulus, un vacarme tonitruant s'élève dans la pièce, faisant trembler l'ensemble de l'édifice tandis que s'extrait lourdement une titanesque créature. Un golem entièrement composé de lames acérées : de chaque pouce de sa silhouette humanoïde surgissent des appendices tranchants comme des rasoirs en perpétuel mouvement. Impressionnante vision de cauchemar, elle suinte du sang des centaines de victimes qu'elle a jadis torturées. Au milieu de son poitrail barbelé pulse d'une lueur chromée, la Matrice. Si les PJ veulent la récupérer, il va falloir combattre cette véritable montagne de lames.

Un combat sans merci s'engage alors avec ce monstre d'acier : la bataille de la Matrice vient de commencer...

La puissance incomparable de la créature semble déséquilibrer l'engagement; néanmoins, les PJ peuvent tirer avantageusement parti de la conformation des lieux : les débris qui jonchent le sol, en effet, ne facilitent pas les déplacements du monstre et la relative exiguïté du site à son échelle gêne ses mouvements. Si les PJ parviennent à arracher la Matrice de son emplacement (jet de Force, DD 23), le golem s'effondre aussitôt. Ils assistent alors à un étrange phénomène : la Matrice s'envole pour venir s'incruster dans la poitrine de Grisou, effaré ! Rien ne peut plus les séparer ; désormais, ils ne font qu'un. Ce phénomène est rendu possible grâce à un sort jeté à Grisou par l'Écorcheuse (le méphite n'est au courant de rien). L'Incarnin du Mal s'assure ainsi d'avoir la main mise sur la suite des événements. En termes de jeu, considérez que la Matrice est maintenant l'équivalent d'un tatouage permanent sur le méphite. Elle ne change rien à ses capacités.

Dans la pièce, les PJ pourront dénicher une splendide *armure de démon* et, surtout, une étrange mécanique miniature : la maquette d'un *appareil de Kwalish*, modifiée et incrustée de dizaine d'éclats d'oniriôm. Cet appareil a deux avantages majeurs : il est facilement transportable (un mot de commande lui rend sa taille réelle en deux rounds, un autre le ramène à celle d'une maquette) et, en plus, il est assez grand pour accueillir sept personnes. Il ne contient que sept charges et chaque mot de commande dépense une charge (ex : faire grandir, puis réduire ensuite l'appareil coûte deux charges).

**Allip :** pv 26

**Golem de fer :** pv 99

### RETOUR DANS LE VRAI MONDE

Lorsque le calme revient enfin et que les PJ peuvent soigner leurs blessures, Grisou sort son *miroir d'audience* pour entrer en contact avec Réghûlus. Le Grand Architecte des Mécaniques Étranges est stupéfait par le récit sommaire des derniers événements que lui fait le méphite et c'est avec un profond respect qu'il salue les exploits des PJ : " *Chiaroscuro est toute proche à présent, je le sens... Et ceci grâce à vous mes amis; soyez assurés que vos noms rejoindront à présent les légendes d'Oblivion...* "

En possession de la Matrice, les PJ vont maintenant pouvoir se lancer, dans le Vrai Monde, sur la piste de Chiaroscuro. Réghûlus leur propose ainsi de les transmigrer sur-le-champ (après qu'ils ont ôté leur *collier de protection*) vers Ikhâr, là où tout a commencé, là où l'espoir de la libération d'Oblivion va pouvoir renaître...

# ACTE III : LA MER DES LINCEULS

## RETOUR À LA CITÉ DES VOILES

Les PJ s'éveillent lentement des brumes de la désormais familière Transmigration. Ils se trouvent de nouveau à Ikhâr. Grisou remet aussitôt son *médaillon de protection*, tout en commençant à s'extasier sur les merveilles du Vrai Monde, ébloui par son ciel bleu et son fantastique soleil !Du côté des aéromarchands, il n'y a rien de bien nouveau. La Grande Transaction s'est achevée, les nains remballent les derniers étalages, les humanoïdes regagnent les clans des montagnes et plusieurs gondolfières sont déjà reparties vers les lignes régulières desservant leurs principaux comptoirs. L'efficace Fan'Goriah, fidèle au poste, attendait le retour de ses associés pour définir avec eux la marche à suivre pour les deux gondolfières restantes (pour sa part, elle préconise que les PJ en prennent une pour se familiariser à son maniement, pendant que l'autre restera basée à Ikhâr, avec elle, en cas de besoin). Elle se montrera fascinée par le récit des PJ, s'ils lui racontent leur épopée. Par ailleurs, Fan'Goriah a reçu des nouvelles de Malathor, qui lui a envoyé un aigle messager de l'Empire (NB : ces aigles sont dressés à retrouver leur chemin jusqu'à un endroit où ils ont séjourné, même pendant quelques jours; le paladin en avait amené un avec lui lors de son voyage à Ikhâr). Le message dit

que les nouvelles chartes de la compagnie ont bien été transmises aux autorités par son scribe assermenté : la propriété des PJ est confirmée. Valkin va bien et passe le bonjour aux aventuriers. Malathor se fait néanmoins un peu de souci pour Rhâvi Shândar, qui a voulu passer la nuit dans un bordel de la capitale… et qui a disparu sans laisser de trace (hélas, l'halfelin hilare a été capturé par l'Écorcheuse, qui a déjà commencé sa transformation en un nouveau Ravageur; on ne le reverra qu'une dernière fois, ignoblement changé, à la fin de l'Acte IV).
Dès que Grisou le méphite entreprend son premier somme – c'est-à-dire, assez rapidement – il est réveillé en sursaut par un rêve puissant. La Matrice vient de lui donner une série de visions fantastiques sur l'emplacement d'un fragment de Chiaroscuro ! Le fragment se trouve au nord ; le méphite a vu une traversée des montagnes, des neiges éternelles et, au-delà, des icebergs et une mer de glace… Le pouvoir évocateur de la Matrice est extraordinaire et Grisou peut dire presque avec certitude dans quelle direction il faut aller !
En pratique, utilisez la Matrice comme une boussole. Elle réagit à la présence du fragment de Clef le plus proche et en indique la direction à Grisou, par des visions oniriques et une attraction quasi-magnétique.
Les PJ peuvent se mettre en route dès qu'ils en ont envie. Ils peuvent ordonner de préparer une ou deux gondolfières et les équiper comme bon leur semble, dans la mesure du raisonnable (la moyenne étant : deux hippogriffes par gondolfière, plus deux de secours, un équipage, des vivres pour un mois, des articles standards pour aventuriers et un sachet de trente morceaux de Khayolt pur). Il serait souhaitable que l'un des PJ utilise ses points de compétence pour acquérir " piloter une gondolfière ". Si tel n'est pas le cas, un jeune capitaine se joint à l'équipage. Sa compétence est alors de +5 (+8 en consommant du Khayolt, et DD -4 avec quatre aéromarins expérimentés parmi l'équipage). À vous de développer cette partie très " préparatifs avant le tour du monde en ballon ", selon votre inspiration.
Le moment venu, Fan'Goriah souhaite bon voyage aux PJ (elle reste à Ikhâr pour administrer la compagnie) et ils s'envolent au-dessus des Montagnes Rouges. Grimpé sur la proue, Grisou trépigne d'impatience en pointant son index droit vers le nord, vers les nouvelles aventures qui attendent les PJ…

## LE VOYAGE EN GONDOLFIÈRE

Le voyage en gondolfière dure un peu moins de deux semaines et doit conduire les PJ jusqu'aux Terres Boréales, les contrées arctiques au-delà de l'Empire. Les péripéties suivantes émaillent le voyage :

- **Les sources chaudes des Belkers :** le voyage des PJ les conduits au-dessus d'une région de sources chaudes jaillissant du cœur des montagnes. Trois Belkers vivent dans ce domaine de vapeur et de fumée et considèrent que tout l'espace aérien environnant leur appartient. Ils attaquent à vue la gondolfière des PJ.

**Belker (3) :** pv 40, 38, 32

- **L'avarie et l'avarice :** une avarie survient. Elle est mineure, mais impose de se poser près d'une ville pour acheter du matériel et réparer. Les PJ ont besoin de bois léger, de toile, de métal (valeur totale 500 po) et d'un bon forgeron avec sa forge pour 1d10 heures (coût : 5 po). Les autochtones, sentant la bonne affaire, haussent les tarifs et multiplient les taxes. Si les PJ ne marchandent pas âprement, chaque étape leur reviendra 1d20 fois plus cher ! En cas de bagarre, les autorités règlent la question : les PJ peuvent acheter à un prix imposé (deux fois plus cher) ou s'en aller sans discuter. Bien sûr, tous les dégâts causés sont à leur charge. Si la situation tourne vraiment vinaigre (ex : les actes des PJ les conduisent en prison), faites intervenir le culte de Saint-Justicaar et les Chevaliers du Jugement. Ils examinent les faits, apprécient le lien qui unit les PJ à Malathor le paladin, puis prononcent la relaxe.

- **La tempête :** alors que les PJ traversent une majestueuse chaîne de hauts sommets couronnés par les neiges éternelles, ils sont pris dans une tempête. Les éclairs et les vents se déchaînent, secouant la gondolfière et les hippogriffes en tous sens. Un jet de Connaissance des sorts (DD 16) ou Équitation avec une créature aérienne (DD 14) révèle que cette précipitation est de nature magique. Si les PJ scrutent les montagnes (Fouille DD 13), ils peuvent repérer un géant des tempêtes au sommet d'un pic rocheux, riant et dansant, une lyre à la main, au milieu de la pluie et des éclairs !

Le géant s'amuse avec ses pouvoirs de *contrôle du climat* et *appel de la foudre*. Si les PJ veulent éviter le pire, il leur faut trouver un moyen de lui faire arrêter cette tourmente. Le combattre est bien sûr une hérésie ; il écraserait tout le monde sans difficulté. Par ailleurs, il ne s'intéresse guère aux requêtes de simples " petits humanoïdes ". Le meilleur moyen de le convaincre est donc de l'impressionner. On peut le faire soit par un discours éloquent (Diplomatie DD 20, -1 à 5 en fonction du *roleplay*), soit en faisant mieux que lui dans le domaine des arts lyriques (duel contre lui en Représentation, chant, danse, musique ou théâtre ; en trois manches, deux manches gagnantes). Si les PJ le convainquent, il interrompt la tempête. S'ils sont particulièrement éloquents, il les salue et leur offre une *figurine enchantée/mouche d'ébène* et deux *potions de vol*. S'ils sont peu convaincants ou agressifs, il les ignore.
Si les PJ sont contraints de traverser la tempête sans avoir pu la faire cesser, considérez qu'ils passent l'une des pires heures de leur vie, mais qu'ils s'en sortent. Cependant, les bourrasques et les éclairs tuent 1d6 aéromarins, les hippogriffes perdent 50% de leurs pv et tous les PJ encaissent 5d6 pv de chocs variés (jet de Réflexes DD 25,1/2 dommages).

**Géant des tempêtes :** pv 200

s'interpose violemment. Il faudra le combattre pour progresser (idem *main impérieuse de* Bigby, pv 80, jet de sauvegarde au 16e).

Au vu de la dimension des objets, les seuls éléments intéressants pour les PJ sont les matériaux précieux : s'ils prennent le temps de remplir leurs sacs de richesses, ils emportent l'équivalent de 1d10 x1 000 po par personne. Il y a également quelques blocs bruts d'adamantine, en quantité suffisante pour forger une armure et cinq ou six armes d'exception (cf. création d'objets magiques, cf. chapitre 8 du *Guide du Maître*).

Si un PJ possédant des compétences de forgeron passe 24h à étudier le matériel extraordinaire présenté ici, il gagne 1d10 points dans sa compétence. Ce bonus est conféré grâce à un sortilège permanent placé par le Roi Bazœurk. On ne peut l'obtenir qu'une seule fois (on gagne un bonus, pas des rangs).

Une recherche attentive (Fouille DD 15) permet de dénicher une Gueule-de-Dragon, sorte de fusil à poudre conçu pour une taille humaine (identique au mousquet, cf. table 6-3 du *Guide du Maître*), ainsi qu'une réserve de 30 balles d'argent (identique à des balles de maître). Une porte secrète (Fouille DD 20) conduit dans la salle des armures (1b), où sont cachés un *bouclier du lion*, un *gilet en mithril* et une *armure de bandes de bonne fortune*, tous à taille humaine. Mais dès qu'on l'ouvre, un élémentaire de feu apparaît dans l'âtre et attaque.

Au fond de la forge, une énorme porte en fer ornée d'un anneau de bronze donne sur la salle suivante.

**Élémentaire de feu, Grand (1) :** pv 60

### 3. " Sa Parole est d'Argent "

Cette salle hexagonale est aussi immense que somptueuse : ses pierres ont été recouvertes du sol au plafond par d'élégantes dalles forgées dans l'argent le plus pur. Sur les murs et au dos de la porte sont scellés six très hauts miroirs. Au centre, un grimoire géant (aussi grand qu'une table d'auberge) est posé sur le sol. Le grimoire et ses pages sont en argent et il est fermé. Le dos du grimoire est scellé au sol par une chaîne indestructible, ce qui l'empêche d'être déplacé.

Si un PJ ouvre le livre, six reflets identiques au PJ sortent des miroirs et l'attaquent ! Ces reflets sont semblables au sort *convocation d'ombres*. On peut les combattre ou détruire les miroirs eux-mêmes (pour chacun: CA 20, pv 30). Notez que si le grimoire est ouvert à distance ou que la personne qui l'ouvre est *invisible*, aucune *convocation d'ombres* ne se forme. L'indice est fourni par la comptine : " *Sa parole est d'argent... si tu es transparent* ".

Par ailleurs, tout sort d'attaque jeté dans cette pièce est capturé par les miroirs et aussitôt renvoyé au jeteur de sort.

Le grimoire s'intitule " *La Parole de Bazœurk* " et contient le testament ultime du dernier roi de la Cité-Sans-Nom. Il est écrit dans un langage ensorcelé compréhensible par tous.

Bazœurk y raconte qu'il était jadis un généreux roi titan et un Forgeron Sorcier soucieux de la paix de son peuple. À la requête des dieux, il devint le gardien d'un fragment de Chiaroscuro, la Clef des Songes (NB : faites attention de ne pas parler aux PJ du jugement d'Oblivion par les dieux. Cette révélation fait partie d'un prochain scénario). Mais dès lors, les pouvoirs de la Clef le tentèrent nuit après nuit dans son sommeil, le faisant rêver d'un règne éternel et d'une puissance sans égal. Le roi Bazœurk commença à déraisonner et se mit à fantasmer de devenir un mort-vivant, investi pour toujours par les pouvoirs de Chiaroscuro... Et la Clef exauça son vœu. Une nuit, il se transforma, mais la force de l'invocation fit fondre le glacier surplombant sa cité, noyant la plupart des habitants et créant la Mer des Linceuls !

Cette tragédie acheva de faire sombrer le roi dans la folie. Il s'enferma avec le fragment de Chiaroscuro et jeta un ultime sortilège : les survivants de son peuple le rejoignirent dans le monde des non-morts et le nom de sa cité fut effacé des monuments, des livres et des mémoires, pour être oublié à jamais.

Sur l'avant-dernière page du livre est gravé le mot de commande " SILH-VHER ". Si on le prononce à voix haute, le mur du fond disparaît pour donner accès au tombeau du roi.

La dernière page du livre contient une puissante rune, l'ultime cadeau du Roi Bazœurk à ceux qui auront lu et partagé sa complainte jusqu'au bout. La rune frappe de son énergie la première personne qui la lira... Et lui fait gagner un niveau ! Après quoi, elle s'efface définitivement.

### 4. " Son Silence est d'Or "

Cette salle aux proportions épiques est entièrement tapissée de plaques forgées en or. Du milieu jusqu'au fond de la pièce, le sol, les murs et le plafond sont ciselés de signes cabalistiques. La première moitié de la salle est couverte par un sort de *silence* permanent. Des sièges en bois précieux, aujourd'hui en ruine, étaient jadis placés là pour ceux qui souhaitaient se recueillir et rendre hommage à leur suzerain.

Dans la seconde moitié, les runes de Bazœurk servent à conserver sa puissance dans le sommeil qui l'emporte à travers les âges.

Au fond de la salle s'élève un monstrueux trône de platine, supportant un squelette gigantesque. Le squelette est drapé d'un suaire tombant de ses épaules comme une cape, enveloppant ses membres flétris. Sur son crâne ricanant est plantée une couronne d'épines d'adamantine. Ses mains sont refermées sur le pommeau d'une épée runique plantée verticalement dans le sol, devant lui.

Dès que Grisou entre dans la pièce, la Matrice incrustée dans sa poitrine se met à pulser et scintiller de façon extraordinaire, émettant dans l'air des particules lumineuses semblables à des milliers de runes évanescentes. En réponse, un chant vibrant de résonances métalliques étranges envahit la salle, provenant du squelette. La Matrice et la Clef des Songes, qu'elle a servi à forger, se répondent !

## LES TERRES BORÉALES

Après treize ou quatorze jours de voyage depuis Ikhâr, guidés par Grisou et la Matrice, les PJ parviennent dans les Terres Boréales, très au nord au-delà de l'Empire.

C'est la saison des Longues Journées, pendant laquelle il ne fait jamais vraiment nuit. Les nuages et les couleurs du ciel sont magnifiques, déclinant d'improbables violets sur des tapis de marine et de pourpre. Mais la température est glaciale. Ceci ne manquera pas de poser aux PJ des problèmes variés : l'eau potable gèle, les armures grincent, les hippogriffes se fatiguent, etc. (cf. complications dues au temps, cf. chapitre 3 du *Guide du Maître*).

La dernière étape " civilisée " avant la grande mer de glace est un petit village de pêcheurs, accroché aux ultimes falaises du continent. C'est un endroit idéal pour faire une halte, d'autant que la Matrice indique maintenant à Grisou qu'il va falloir descendre... sous le niveau de la mer !

Le petit village est habité par les Skïams, de grands barbares humains, musculeux et imberbes, à la peau couleur olive et aux yeux bridés. Ils accueilleront les PJ avec enthousiasme, trop heureux d'avoir des nouvelles " du monde ".

La vie des Skïams est dure et ils subsistent dans des conditions effroyables. Dès la naissance, leurs nouveau-nés sont abandonnés une nuit sur la glace, pour tester leur capacité de résistance. Plus tard, les barbares skïams doivent apprendre à affronter les ours blancs géants et les rémorhaz, qui sont leurs plus dangereux prédateurs. Bon nombre de barbares ne dépassent pas l'âge de trente ans.

Les Skïams sont très superstitieux. Ils adorent les objets religieux, colifichets, breloques, etc. Eux-mêmes fabriquent de magnifiques produits dérivés des rémorhaz (boucliers d'écailles, bottes de chitine, etc.) et des ours blancs (fourrures, vêtements, etc.). Si les PJ le souhaitent, il y a là de quoi poser les bases d'un nouveau comptoir pour la Compagnie des Vents. À eux de négocier les termes des contrats et des échanges.

D'autre part, un peu de *roleplay* et les compétences appropriées permettront d'apprendre que :

- Les légendes skïames racontent que, jadis, leur peuple vivait sur une langue de terre beaucoup plus grande, au pied d'un gigantesque glacier, et que la mer se trouvait plus loin. Un généreux roi, nommé Bazœurk, le Forgeron Sorcier, régnait alors sur ce territoire, dans une magnifique Cité-Sans-Nom, bâtie sur une colline aux pieds du glacier. Mais il aurait commis une abomination et, pour le punir, les dieux auraient fait fondre le glacier en une seule nuit, faisant monter le niveau des eaux et engloutissant la Cité-Sans-Nom. Depuis, la mer a été rebaptisée Mer des Linceuls.

- Personne n'a jamais vu les bâtiments de la fameuse cité. Mais lorsqu'on pêche dans certaines régions éloignées de la Mer des Linceuls, on peut apercevoir par endroits, là où la croûte de glace n'est pas trop épaisse, des silhouettes cadavériques prisonnières des profondeurs, leur bouche de noyé figée en un cri éternel et muet.

- Les chamans skïams racontent aussi que la nuit, on peut observer dans ces régions hantées des lueurs sous la glace et qu'on distingue encore le lointain hurlement des âmes prisonnières de la mer.

Aux pieds des falaises s'étend le territoire de chasse des Skïams. À quelques kilomètres au nord, la glace diminue en épaisseur et elle est trouée de passages frayés par les rémorhaz. C'est précisément là que la Matrice va entraîner Grisou, et les PJ...

**Barbare skïam :** pv 20

> **La capture de Sinsemillia !**
> Dès que l'un des PJ se repose, il est victime d'un étrange cauchemar : Sinsemillia, alors qu'elle se promène dans son jardin d'Oblivion, est soudain capturée par un groupe d'immondes Ghûraghastas. Il la revoit ensuite prisonnière d'une gangue de flamme, dans la Citadelle de l'Écorcheuse, criant de douleur ! Le PJ se réveille en sursaut, frappé d'une grande détresse. Ce message télépathique a été envoyé par Sinsé et reflète la réalité, comme on va le voir. Il se reproduira plusieurs fois, chez l'ensemble des PJ, et doit les pousser à se dépêcher.
> Quoi qu'il arrive, il faut attendre encore un jour ou deux pour pouvoir communiquer avec Réghûlus, via le miroir d'audience (il ne fonctionne que rarement sur le plan primaire, cf. p. 52) et espérer porter secours à l'Incarnin du Bien.

## LA MER DES LINCEULS

La Matrice va entraîner les PJ jusqu'à la Cité-Sans-Nom, qui gît par une centaine de mètres de fond dans les profondeurs de la Mer des Linceuls. Pour y accéder, ils vont d'abord devoir s'aventurer en surface, puis sous l'eau.

**Le territoire des rémorhaz**

La température est extrêmement froide au-dessus de la Mer des Linceuls. N'oubliez pas d'en faire ressentir les effets aux PJ (cf. règles sur les dangers du froid, cf. chapitre 3 du *Guide*

*du Maître*). S'ils se rendent à pied sur l'immense étendue de glace, même secondés par un guide skïam, ils ne manqueront pas de tomber sur un ou deux jeunes rémorhaz qui parcourent leur territoire de chasse, avant d'arriver à destination.
S'ils empruntent leur gondolfière, le voyage se fait sans encombre, mais un vieux rémorhaz aura l'intelligence de repérer l'ombre de leur vaisseau à leur arrivée : il se cachera et attendra, jaillissant lorsque les PJ seront à terre et sans défense.
Une fois la menace éliminée, les PJ doivent, selon la Matrice, traverser la croûte de glace et s'engager dans les eaux dormantes au-dessous.
**Rémorhaz (3) :** jeunes, pv 50, 38 ; vieux, pv 78

**Les cavernes aquatiques**
La Mer des Linceuls, qui résulte d'un cataclysme magique, a une structure inhabituelle. Son eau a été en grande partie transformée en glace, emprisonnant de loin en loin diverses poches liquides. L'ensemble forme un vaste labyrinthe de cavernes aquatiques aux parois de glace. Il faut s'éloigner à plus de cinquante kilomètres pour que ce phénomène se délite et ressemble à une mer polaire normale.
*L'appareil de Kwalish* récupéré dans l'épisode précédent est idéal pour franchir ce labyrinthe immergé (cette voie a d'ailleurs la préférence de la Matrice, qui stimule maintenant Grisou au point de lui donner des visions sur la direction à prendre). Si les PJ insistent pour rester à pied sec, ce sera possible, mais il leur faudra faire de très longs détours en empruntant les tunnels des rémorhaz creusés dans l'épaisseur de la Mer des Linceuls. Ceci implique de multiples rencontres avec ces monstrueuses créatures et n'est envisageable que pour des personnages surpuissants.
Au cours de sa plongée, l'appareil doit négocier plusieurs passages délicats.
a) Les PJ traversent une immense caverne bleutée, lorsqu'ils croisent un orque. La créature, intriguée par ce " poisson aux yeux lumineux ", donne un coup de dents dans *l'appareil de Kwalish* pour le goûter. Si les PJ éteignent les feux de l'appareil et se tiennent tranquilles, l'orque s'éloigne. S'ils répliquent (pinces, sorts, etc.), le combat s'engage. Elle tente encore quatre ou cinq attaques, avant d'abandonner.

b) Pour franchir un passage délicat, l'appareil est obligé de plonger à une grande profondeur. Grinçant dangereusement, il commence à encaisser 1d4 pv structuraux par round. Au bout de quatre rounds de plongée, le passage se rétrécit : pour le dégager, il faut casser 30 pv de glace (pinces, sorts, etc.), tout en continuant à encaisser 1d4 pv structuraux par round. Le passage remonte ensuite rapidement.

c) *L'appareil de Kwalish* approche des vestiges de la Cité-Sans-Nom. D'étranges bâtiments se profilent derrière les parois des tunnels que les PJ traversent. De loin en loin, on aperçoit d'antiques cadavres prisonniers de la glace, certains déchiquetés, d'autres bien conservés. Soudain, les bancs de poissons qui accompagnent l'appareil s'enfuient en tous sens. Une ombre s'extrait des murs du tunnel et approche lentement, flottant dans le silence sombre... Les PJ vont être attaqués par une âme-en-peine.
Cette créature incorporelle peut passer à travers les parois de l'habitacle ! Si les PJ le repoussent trop facilement, une seconde âme-en-peine viendra lui prêter main-forte.
**Orque épaulard:** pv 85
**Âme en peine (2) :** pv 32

## LE PEUPLE EXSANGUE

La Cité-Sans-Nom, sous la Mer des Linceuls, comporte plusieurs poches d'air. En effet, lors de la catastrophe magique qui fit fondre le glacier, des espaces aérés furent également piégés, retenant en leur sein un petit nombre de survivants. Hélas, ces survivants succombèrent ensuite un à un à la malédiction qui les avait frappés.
Des siècles plus tard, ces " survivants " sont devenus le Peuple Exsangue : une population de blêmes et de goules se nourrissant de poissons, de crustacés et, occasionnellement, d'une ou deux créatures des profondeurs.
Lorsque les PJ parviennent à sortir du labyrinthe des cavernes aquatiques, ils ont la surprise d'émerger à la surface d'un petit lac intérieur. Ils découvrent alors tout autour d'eux, des pans de glace englobant les contours d'une ville spectrale.
La pierre jadis utilisée pour construire la Cité-Sans-Nom est une étrange roche basaltique veinée de phosphorescences vertes. Ses bâtiments, aujourd'hui pétrifiés dans leur gangue froide, semblent luire de palpitations maladives. Une multitude de tunnels sont creusés dans ces parois gelées, tel un nouveau tracé des rues, et conduisent à l'intérieur des habitations.

Soudain, les feux qui papillotent faiblement dans quelques entrées sont occultés par de nombreuses silhouettes. Rampant et caquetant, le Peuple Exsangue sort à la rencontre des PJ...
Une centaine de goules et de blêmes vivent ici depuis des temps immémoriaux. Leur peuple, jadis civilisé, a gardé des traces de ses anciennes manières et les créatures considèrent pour l'instant les PJ avec plus de curiosité que d'appétit.
Un bon *roleplay* et quelques jets de compétences appropriées (Bluff, Diplomatie, Intimidation) permettront d'apprendre que :

- Les goules sont les anciens sujets du Roi-Qui-Devint-Fou.

- Elles ont tout oublié de leur passé et ne vivent qu'au présent, de façon précaire, en reproduisant d'antiques rituels sans même les comprendre (les goules sortent des couverts et des plats alors qu'il n'y a rien à manger, elles jouent à la poupée avec des morceaux d'os, elles font du feu avec les vestiges de la cité, etc.).

- Elles vont souvent chercher des os plus haut, dans un lieu appelé le Mont des Sépultures. Il y a un temple noir, là-bas, dont elles ne s'approchent jamais, saisies de crainte sans bien comprendre pourquoi.

- Elles ont pour habitude de psalmodier une sinistre comptine enfantine, héritage d'un obscur et lointain passé. Cette mélopée se nomme " La Complainte du Roi-Qui-Devint-Fou ", et dit à peu près ceci :

*" Au début d'la comptine, le roi commit un crime,*
*Écoute bien, apprends tout, car le roi devint fou !*
*Son souvenir est poussière, mais sa poigne est de fer,*
*Sa parole est d'argent, si tu es transparent,*
*Et son silence est d'or, mais son trône cache la mort.*
*À la fin d'la comptine, seule compte l'adamantine. "*

Ces vers donnent des indices sur l'intérieur d'un temple, comme vous le verrez dans la partie suivante.

Au total, si les PJ se montrent agressifs, ils n'obtiendront rien et seront rapidement catalogués comme " nourriture ". Une petite chasse à l'homme à travers les ruelles obscures risque alors de s'organiser rapidement. Les PJ auraient alors intérêt à traverser la ville à bord de *l'appareil de Kwalish*.

En revanche, si certains se montrent généreux (par exemple, offrant leurs rations ou la carcasse d'un monstre précédemment tué), le Peuple Exsangue restera calme et leur proposera même des panse-oreilles : de petits cloportes qui se roulent en boule dans les conduits auditifs, empêchant toute audition. Le procédé est ignoble et désagréable, puisqu'il faut les arracher ensuite pour les retirer (-1 pv). Mais les goules estiment qu'elles font là un cadeau de choix. " *Mmmm, toi mettre ça, si tu aimes grimper en haut, chercher des os, mmmh, délicieux os pour nous, mmmh...* ". Il serait très malpoli de les décevoir, ça pourrait les contrarier...

**Goules (72) :** pv 13
**Ghasts (29) :** pv 26

## LE MONT DES SÉPULTURES

La Matrice continue de guider Grisou. Il faut suivre les tunnels de glace, qui traversent la Cité-Sans-Nom en s'élevant constamment (la ville est construite sur les pans d'une montagne). Les PJ escaladent des pentes raides pendant plus d'une demi-heure et arrivent finalement dans une titanesque caverne aux parois de glace : le sommet du Mont des Sépultures. L'endroit est lugubre à souhait. Sur des dizaines de mètres autour des PJ, des mousses phosphorescentes poussent sur un vaste champ de pierres tombales aux formes hideuses, gravées de runes antiques. Dans l'air obscur résonne parfois le lointain claquement d'invisibles ailes de cuir, tandis que quelques créatures des profondeurs traversent les cavernes insondables (des vargouilles !).

Au milieu du cimetière s'élève un temple de pierre noire: l'ultime demeure du Forgeron Sorcier Bazœurk, le Roi-Qui-Devint-Fou. Sitôt que les PJ approchent du temple, de nombreuses vargouilles sortent des sépultures pour les attaquer. Si les PJ mettent rapidement les panse-oreilles du peuple goule, ils évitent d'entendre leurs cris paralysants. Sinon, le combat risque d'être mortel !

Le temple comprend seulement une dizaine de colonnes, soutenant un chapiteau de basalte. Au toucher, la pierre paraît chaude et vibre légèrement. Les sceaux de plusieurs dieux (dont Saint-Justicaar) sont gravés en de nombreux endroits. Ils agissent comme un sort de *terreur* sur toute créature d'alignement Chaotique Mauvais, y compris les mort-vivants. Les PJ n'ont aucun moyen de le savoir, mais ces sceaux sont l'œuvre des forces de Justicaar et sa cabale de dieux, qui ont brisé Chiaroscuro et placé l'un de ses fragments ici (voir la légende d'Oblivion).

Au milieu du sol, une dalle gigantesque porte un monstrueux anneau de bronze. Il faut une force combinée de 40 pour le saisir et soulever la dalle. Elle s'ouvre sur un formidable escalier en colimaçon, descendant au cœur du Mont des Sépultures, jusqu'à la salle 1 (voir plan).

**Vargouilles (20) :** pv 5

## LA TRAGÉDIE DU ROI-QUI-DEVINT-FOU

**1. " Son Souvenir est Poussière "**

Cette première salle contient des ornements et du mobilier en bois précieux. Tout est conçu pour un humanoïde de taille gigantesque (jet de Connaissance (arcane), DD 12 : taille " titan ", exactement). Le mobilier tombe en poussière dès qu'on le touche. Une double porte ornée d'un second anneau de bronze permet d'accéder à la pièce suivante. Un jet de Détection (DD 10) fait remarquer que la poussière devant la double porte paraît différente. Un jet de Connaissance des sorts (DD 15) apprend qu'il s'agit de restes humanoïdes. En fait, un *symbole* (de mort) est finement gravé dans l'anneau de bronze. Quiconque l'empoigne, au lieu de pousser simplement la porte elle-même, déclenche son pouvoir (il lui reste encore 80 pv à détruire).

**2. " Sa Poigne est de Fer "**

Cette pièce titanesque est la plus extraordinaire des forges qu'on puisse imaginer ! D'étincelants soufflets de cuivre y côtoient de formidables marteaux runiques, des blocs de bronze s'entassent à côté d'enclumes de mithril et un feu magique permanent crépite dans l'âtre gigantesque creusé au centre de la salle. Quant aux murs couleur de fer, ils sont totalement couverts par des armes provenant de mille mondes étranges... Tout cela, bien sûr, à la taille d'un titan.

Sitôt que les PJ touchent à quoi que ce soit, y compris la porte de sortie, un monstrueux gant d'acier apparaît dans les airs et

s'interpose violemment. Il faudra le combattre pour progresser (idem *main impérieuse de Bigby*, pv 80, jet de sauvegarde au 16e).
Au vu de la dimension des objets, les seuls éléments intéressants pour les PJ sont les matériaux précieux : s'ils prennent le temps de remplir leurs sacs de richesses, ils emportent l'équivalent de 1d10 x1 000 po par personne. Il y a également quelques blocs bruts d'adamantine, en quantité suffisante pour forger une armure et cinq ou six armes d'exception (cf. création d'objets magiques, cf. chapitre 8 du *Guide du Maître*).
Si un PJ possédant des compétences de forgeron passe 24h à étudier le matériel extraordinaire présenté ici, il gagne 1d10 points dans sa compétence. Ce bonus est conféré grâce à un sortilège permanent placé par le Roi Bazœurk. On ne peut l'obtenir qu'une seule fois (on gagne un bonus, pas des rangs).
Une recherche attentive (Fouille DD 15) permet de dénicher une Gueule-de-Dragon, sorte de fusil à poudre conçu pour une taille humaine (identique au mousquet, cf. table 6-3 du *Guide du Maître*), ainsi qu'une réserve de 30 balles d'argent (identique à des balles de maître). Une porte secrète (Fouille DD 20) conduit dans la salle des armures (1b), où sont cachés un *bouclier du lion*, un *gilet en mithril* et une *armure de bandes de bonne fortune*, tous à taille humaine. Mais dès qu'on l'ouvre, un élémentaire de feu apparaît dans l'âtre et attaque.
Au fond de la forge, une énorme porte en fer ornée d'un anneau de bronze donne sur la salle suivante.
**Élémentaire de feu, Grand (1) :** pv 60

**3. " Sa Parole est d'Argent "**
Cette salle hexagonale est aussi immense que somptueuse : ses pierres ont été recouvertes du sol au plafond par d'élégantes dalles forgées dans l'argent le plus pur. Sur les murs et au dos de la porte sont scellés six très hauts miroirs. Au centre, un grimoire géant (aussi grand qu'une table d'auberge) est posé sur le sol. Le grimoire et ses pages sont en argent et il est fermé. Le dos du grimoire est scellé au sol par une chaîne indestructible, ce qui l'empêche d'être déplacé.
Si un PJ ouvre le livre, six reflets identiques au PJ sortent des miroirs et l'attaquent ! Ces reflets sont semblables au sort *convocation d'ombres*. On peut les combattre ou détruire les miroirs eux-mêmes (pour chacun: CA 20, pv 30). Notez que si le grimoire est ouvert à distance ou que la personne qui l'ouvre est *invisible*, aucune *convocation d'ombres* ne se forme. L'indice est fourni par la comptine : " *Sa parole est d'argent… si tu es transparent* ".
Par ailleurs, tout sort d'attaque jeté dans cette pièce est capturé par les miroirs et aussitôt renvoyé au jeteur de sort.
Le grimoire s'intitule " *La Parole de Bazœurk* " et contient le testament ultime du dernier roi de la Cité-Sans-Nom. Il est écrit dans un langage ensorcelé compréhensible par tous.
Bazœurk y raconte qu'il était jadis un généreux roi titan et un Forgeron Sorcier soucieux de la paix de son peuple. À la requête des dieux, il devint le gardien d'un fragment de Chiaroscuro, la Clef des Songes (NB : faites attention de ne pas parler aux PJ du jugement d'Oblivion par les dieux. Cette révélation fait partie d'un prochain scénario). Mais dès lors, les pouvoirs de la Clef le tentèrent nuit après nuit dans son sommeil, le faisant rêver d'un règne éternel et d'une puissance sans égal. Le roi Bazœurk commença à déraisonner et se mit à fantasmer de devenir un mort-vivant, investi pour toujours par les pouvoirs de Chiaroscuro…
Et la Clef exauça son vœu. Une nuit, il se transforma, mais la force de l'invocation fit fondre le glacier surplombant sa cité, noyant la plupart des habitants et créant la Mer des Linceuls !

Cette tragédie acheva de faire sombrer le roi dans la folie. Il s'enferma avec le fragment de Chiaroscuro et jeta un ultime sortilège : les survivants de son peuple le rejoignirent dans le monde des non-morts et le nom de sa cité fut effacé des monuments, des livres et des mémoires, pour être oublié à jamais.
Sur l'avant-dernière page du livre est gravé le mot de commande " SILH-VHER ". Si on le prononce à voix haute, le mur du fond disparaît pour donner accès au tombeau du roi.
La dernière page du livre contient une puissante rune, l'ultime cadeau du Roi Bazœurk à ceux qui auront lu et partagé sa complainte jusqu'au bout. La rune frappe de son énergie la première personne qui la lira… Et lui fait gagner un niveau ! Après quoi, elle s'efface définitivement.

**4. " Son Silence est d'Or "**
Cette salle aux proportions épiques est entièrement tapissée de plaques forgées en or. Du milieu jusqu'au fond de la pièce, le sol, les murs et le plafond sont ciselés de signes cabalistiques. La première moitié de la salle est couverte par un sort de *silence* permanent. Des sièges en bois précieux, aujourd'hui en ruine, étaient jadis placés là pour ceux qui souhaitaient se recueillir et rendre hommage à leur suzerain.
Dans la seconde moitié, les runes de Bazœurk servent à conserver sa puissance dans le sommeil qui l'emporte à travers les âges.
Au fond de la salle s'élève un monstrueux trône de platine, supportant un squelette gigantesque. Le squelette est drapé d'un suaire tombant de ses épaules comme une cape, enveloppant ses membres flétris. Sur son crâne ricanant est plantée une couronne d'épines d'adamantine. Ses mains sont refermées sur le pommeau d'une épée runique plantée verticalement dans le sol, devant lui.
Dès que Grisou entre dans la pièce, la Matrice incrustée dans sa poitrine se met à pulser et scintiller de façon extraordinaire, émettant dans l'air des particules lumineuses semblables à des milliers de runes évanescentes. En réponse, un chant vibrant de résonances métalliques étranges envahit la salle, provenant du squelette. La Matrice et la Clef des Songes, qu'elle a servi à forger, se répondent !

Le fragment de Chiaroscuro est enfin à portée de main des PJ. Il est caché dans un boîtier de fer, serti dans la couronne du Roi Bazœurk. Mais même aux pieds du squelette, il faut réussir un jet de Détection DD 18 pour remarquer le boîtier. La complainte du Roi-Qui-Devint-Fou donne néanmoins un indice: " *À la fin d'la comptine, seule compte l'adamantine* ".

Le Forgeron Sorcier ne laissera personne s'en emparer : sitôt qu'on pénètre dans la zone des runes (en marchant, volant, etc.), celles-ci s'activent et emplissent le squelette de puissance. Le Roi Bazœurk se lève alors de son trône et attaque les profanateurs ! Notez qu'il ne peut pas sortir de l'aire runique, sous peine de tomber en poussière.

Malgré sa puissance, Bazœurk peut être vaincu de plusieurs façons : en le forçant à sortir de l'aire runique, en lui jetant des sorts à distance, etc.

Il est aussi possible de dessertir le boîtier contenant le fragment de Chiaroscuro : il suffit de lui infliger 10 pv en dégâts de feu, juste au niveau des liens qui le fixent à la couronne d'adamantine, et de le récupérer.

La base du trône dissimule une cache secrète (Fouille DD 21). Son ouverture est protégée par un glyphe d'*exécution* (sort lancé au 16e niveau, jet de Vigueur, mort / 3d6 + 10 pv). La comptine donnait également un indice sur ce piège: " ... *Mais son trône cache la Mort* ". À l'intérieur, on trouve un anneau de souhaits (il en reste un seul), un *bâton de froid* (5 charges), trois *flèches tueuses de morts-vivants* et une énorme *faux de projection de glace* +2 gravée du nom " Skorcheur ". Tous ces objets sont à taille humaine.

**Squelette gigantesque:** pv 110

## ÉPILOGUE DE L'ACTE III

Après ces semaines d'aventure, qui ont conduit les PJ des montagnes ocres d'Ikhâr aux profondeurs glacées de la Mer des Linceuls, en passant par le monde ténébreux d'Oblivion, ils arrivent enfin au terme de leur quête. Ils vont désormais s'emparer d'un fragment de la mythique Clef des Songes.

Lorsque les PJ ouvrent le boîtier, ils ont la surprise de découvrir... un simple triangle de papier, d'un blanc quasi-lumineux. Il est exactement de la même dimension que l'autre fragment de Chiaroscuro aperçu chez Réghûlus (qui rappelait, lui, une écaille de cuivre triangulaire). Malgré son aspect fragile, le triangle de papier est indestructible et sa puissance manifeste : les PJ subiront le même genre d'expérience que précédemment (une vague de puissance les traverse, le triangle émet une lumière incandescente, ils tombent à genoux, etc.). Mieux vaudrait conserver son boîtier (ordinaire) pour transporter cette relique voyante.

Les PJ sont libres de repartir par-là où ils sont venus ou de rester sur place. Dès qu'ils le souhaitent, Grisou est prêt à utiliser

son *miroir d'audience* pour entrer à nouveau en contact avec Réghûlus. Lui et les PJ pourront alors retirer leur *collier de protection* et s'endormir, tandis que l'Incarnin leur fera subir une Transmigration pour les ramener dans Oblivion.
Tout se passe comme prévu, à un détail près... l'Écorcheuse localise immédiatement Grisou à la seconde où il enlève son médaillon ! Elle attend cet instant depuis des années : parfaitement préparée, elle prend Réghûlus de vitesse et transmigre aussitôt le groupe au cœur de sa citadelle. Elle s'approprie immédiatement le fragment et abandonne les PJ dans l'une de ses cavernes, en attendant de statuer sur leur sort. À leur réveil, les aventuriers vont avoir la surprise de constater qu'ils ont été doublés de bien hideuse manière...

# ACTE IV : ALBA-SECUNDUM

## LES ABOMINATIONS DU PASSÉ

D'abord les ténèbres... Puis, le lent... retour... à la conscience. Mal au crâne. Les PJ s'éveillent avec difficulté.
Leur équipement est avec eux. Mais, constat immédiat et amer : ils ne possèdent plus le fragment de Chiaroscuro. Quant à Grisou: aucune nouvelle (il se cache à l'intérieur d'un PJ jusqu'au moment de retrouver sa " maîtresse " l'Écorcheuse). Sont-ils de retour à Oblivion ? Ils peuvent légitimement le supposer. Certains PJ peuvent déjà s'appuyer sur un coude ou s'asseoir en soupirant, raclant leurs pieds sur d'étranges pierres friables, poisseuses et glissantes, qui semblent recouvrir entièrement le sol. Difficile de discerner quoi que ce soit (un sort de *ténèbres* vient de s'activer sur les PJ ; c'est le premier d'une série de sortilèges qui s'enchaînent automatiquement à chaque fois qu'un ou plusieurs Oubliés sont abandonnés ici par l'Écorcheuse).
Plic, plac, plic, plac... Des gouttes tombent régulièrement autour des PJ. L'endroit ressemble à une vaste et glaciale caverne, où résonne l'écho de leur voix. Mais le froid ne parvient pas à masquer une odeur douce-amère... Plic, plac, plic, plac... Une odeur de charogne. Une odeur de mort.
Plic, plac. Certains PJ reçoivent des gouttes ou bien est-ce une sueur glaciale qui leur descend dans le dos ? Tandis que leurs pupilles se dilatent, les ténèbres environnantes perdent de leur densité (un sort de *dissipation de la magie*, lancé au 18e niveau, s'active sur la zone des PJ ; il annule le sort de *ténèbres* et éventuellement certains de leurs sorts).
La grotte se révèle lentement. En fait, ses murs crayeux luisent effectivement d'une faible lueur maladive, émanant de mousses et fongus à peine phosphorescents. Non, le sol, sous leurs pieds, n'est décidément pas constitué de pierres poreuses. C'est un tas d'os... Un monticule... Une véritable COLLINE d'ossements brisés en morceaux ! (Un sort d'*imprécation* s'active sur les PJ ; ceux qui ratent leur jet de Volonté DD 15 se mettent à trembler).

Plic, plac, plic, plac. Quant aux gouttes, elles proviennent d'immondes cocons visqueux, pendus sous la voûte, dix mètres à peine au-dessus des PJ. Des cocons monstrueux, dans lesquels on devine des silhouettes humanoïdes, par centaines ! Ou plutôt leurs restes mutilés. Car beaucoup sont desséchés, suspendus là depuis des années. Mais d'autres sont plus récents, très récents, même... Plic, plac... Puisque c'est leur sang qui s'égoutte au-dessous sur le sol poisseux pavé d'ossements !

Maintenant, les PJ doivent faire un nouveau jet de Volonté DD 15. Ceux qui échouent sont victimes d'une *imprécation*... Sauf ceux qui avaient déjà échoué la fois d'avant, qui subissent à la place une *malédiction* : terrorisés, leurs muscles les abandonnent et ils ont désormais -6 en Force.

Si les PJ ont le cœur d'examiner à distance les cocons, ils peuvent acquérir la certitude qu'il n'y a ici que des corps d'adultes et aucun enfant (Détection DD 10), qu'il n'y a également aucun équipement dans les cocons (Détection DD 7). S'ils ont les moyens d'en décrocher certains pour examiner les cadavres à l'intérieur, ils contempleront des carcasses déchirées, au crâne perforé et déduiront le hideux mécanisme de la création d'un Ravageur (cf. encadré, en début de scénario).

L'histoire, terrible, ne demande aucun jet de dé pour être devinée. Ces malheureux sont évidemment les Oubliés kidnappés depuis des années par l'Écorcheuse, afin de subir d'horribles expériences. S'en est-elle servie pour créer son Ravageur ? Pour arracher des bribes d'information sur Chiaroscuro ? Pour perfectionner la race des Ghûraghastas ?

Probablement un peu de tout cela à la fois. Désormais, cela ne fait plus aucun doute : les PJ comprennent qu'ils sont au cœur d'Alba-Secundum, la " Seconde Main Blême ", l'atroce Palais de l'Écorcheuse où ils ont failli mourir lors de leur premier voyage !
Mais des gémissements étouffés leur parviennent bientôt, provenant de la seule issue à cette pièce : un large tunnel livide, comme un goulet osseux, conduisant à la caverne suivante. Resterait-il des Oubliés encore en vie ?

La seconde caverne est creusée dans la même étrange pierre blanche que le reste d'Alba-Secundum, mais elle est baignée d'une lueur plus douce, plus chaude. Elle a les mêmes proportions que la première, mais il n'y a ici aucune victime à déplorer. Pourtant l'horreur est bien là, lorsqu'on contemple les douzaines d'enfants qui sont retenus prisonniers. Ils vont bien et semblent en bonne santé… Si ce n'est qu'ils sont chacun enfermés dans une immonde cuve organique : un œuf grisâtre, mou et transparent, hérissé d'étranges cordons pulsants, et remplis de liquide amniotique !

Un jet d'Alchimie ou de Connaissance des sorts (DD 10) suffit pour conclure qu'il serait dangereux, voire fatal, d'extraire un enfant ou d'endommager sa cuve. Avec un meilleur score (DD 14), on peut affirmer sans se tromper qu'ils sont en état d'animation suspendue et qu'ils n'ont subi aucun mal, ni aucune altération. Leurs gémissements, étouffés par le liquide, ne sont que des symptômes normaux chez ces enfants… Paisiblement endormis et en train de rêver !

Si les PJ essayent de libérer un enfant, celui-ci s'agite en dormant et le liquide amniotique se teinte de sinistres volutes noires. Tout rentre dans l'ordre si les PJ s'arrêtent rapidement. S'ils persistent, l'enfant sort de sa cuve, s'éveille, et décède en quelques instants, le visage crispé d'horreur.
Un second couloir, partant de la Salle des Œufs, conduit vers une lumière plus intense, apportant avec elle un souffle d'air chaud. L'espace au-delà semble cette fois beaucoup plus vaste. Au loin, on perçoit le grondement d'un fleuve.

Un appel résonne soudain dans l'esprit des PJ : " *Les FLAMMES ! Les flammes me consument ! Venez jusqu'à moi, vite…* ". C'est Sinsemillia. Elle vient de pousser un cri mental de détresse, puissant et déchirant, afin de prévenir les PJ. Sa prison est toute proche et son abominable geôlière aussi. C'est le moment de se préparer : lancer de nouveaux sorts de protection, boire des potions, sortir les armes, etc. L'heure de la confrontation approche !

## LE NID DE L'ÉCORCHEUSE

Avant tout, rappelez aux PJ où se situe Alba-Secundum dans Oblivion ; cela a son importance. Prenez aussi le temps de redessiner un grand plan de la caverne à partir de celui qui vous est fourni (schéma IV,1). De préférence, préparez-le à l'avance (à l'échelle de vos figurines) et déployez-le en même temps que vous décrivez les lieux aux joueurs. Au vu de l'affrontement épique qui se prépare, la situation doit être claire pour tout le monde…

**1. La grotte**
La troisième et dernière caverne a des proportions titanesques. Ses parois de roche blême sont mangées par une mousse phosphorescente rouge sombre, telle une braise rougeoyante et palpitante de vie. Des centaines de petites araignées (inoffensives) grouillent dans la moindre fissure. Les PJ ont la désagréable sensation de pénétrer dans le jardin interdit de quelque créature mythique, de franchir les grilles de l'Esprit du Mal. Cette sensation est d'ailleurs tout à fait réelle : c'est l'Écorcheuse qui la leur communique par empathie.

**2. Le fleuve**
Dans les profondeurs béantes de la grotte, trente mètres plus bas, gronde le lit d'un fleuve. Un jet de Sens de l'orientation (DD 15) ou Connaissance (architecture & ingénierie) (DD 10) révèle que l'eau doit provenir du lac central d'Oblivion, coulant jusqu'ici à travers les canaux du Quartier des Primes Eaux. Compte tenu de l'orientation géographique de la citadelle, le fleuve doit la traverser pour aller se jeter dans les gouffres de Morne-Douve. Voilà une sortie rapide qui ne manquera pas d'intéresser les PJ.

**3. Le rocher suspendu**
Au centre de la grotte rougeoyante flotte un énorme rocher, suspendu dans les airs par une multitude de ponts de " toile " noire. Cette toile, sécrétée par les Ghûraghastas, est une substance organique solide, rugueuse et légèrement gluante (jet de Réflexes DD 10 lors de chaque déplacement pour ne pas tomber). Ces ponts sont à peine branlants, aussi stables que s'ils étaient en pierre. Ils permettent à deux humanoïdes, ou une Ghûraghasta, de se tenir de front. Notez que les Ghûraghastas peuvent également les emprunter par en-dessous et remonter derrière leur adversaire pour le surprendre. La toile n'est pas inflammable. Pour briser un pont, il faut réussir un jet de Force DD 28 ou lui infliger 60 pv. Les PJ arrivent dans la pièce devant l'un de ces ponts. Six autres partent du rocher central et conduisent à un tunnel d'accès.

**4. Les tunnels d'accès**
Parmi les six restants, deux sont en fait des culs de sac : ce sont d'immondes nids, semblables à celui dans lequel se trouvaient les PJ au cours de leur tout premier cauchemar. Chaque nid abrite actuellement 1d6 Ghûraghasta. Les autres tunnels conduisent à l'extérieur, à travers les méandres glauques d'Alba-Secundum. C'est une seconde voie de sortie possible, bien que nettement plus dangereuse.

**5. La prison de Sinsemillia**
Au centre du rocher suspendu est posé un œuf énorme. Sa taille rappelle celle des œufs qui contenaient les enfants, mais la ressemblance s'arrête là. Celui-ci scintille comme un brasero, émettant de temps à autre une langue de feu rougeâtre. Sinsé est prisonnière à l'intérieur en état d'animation suspendue. Elle est recroquevillée en position fœtale, le poing encore

crispé sur la garde de son épée de bois et semble livrer une intense bataille mentale. Sa prison est un Œuf Gangue-Flamme : un artefact créé par l'Écorcheuse qui bloque les pouvoirs de la petite Incarnin. L'œuf de feu n'est vulnérable qu'au froid (arme comme " Skorcheur ", sort de froid, etc.). Pour le briser, il faut lui infliger au moins 50 pv de froid (CA 10).
Soudain, alors que les PJ contemplent la prison de Sinsemillia, une silhouette familière surgit de derrière son œuf et apparaît en pleine lumière...

## L'HEURE DES RÉVÉLATIONS

C'est un halfelin bien connu des PJ : Rhâvi Shândar, l'Oublié avec qui ils ont sympathisé dans la Cité des Voiles (cf. Acte I) et qui a disparu ensuite pendant son sommeil (cf. Acte III). Le malheureux Shândar a perdu la verve et l'humour qui le rendaient si sympathique. En fait, il a tout perdu, même son âme, puisqu'il est maintenant possédé par un nouveau Ravageur !

### Première révélation

Les traits déformés par la possession, Rhâvi Shândar lance aux PJ...
" *Aaah*, ENFIN ! *Pauvres mortels, vous daignez finalement sortir de votre trou pour vous présenter devant* NOUS ! *Vous venez libérer cette petite Tisseuse de Sinsé ? Mais que croyiez-vous ? Son enlèvement n'a servi qu'à vous motiver, qu'à diriger vos pas ! Comme tout le reste d'ailleurs. N'est-ce pas Grisou ? Grisou, as-tu dit à tes amis pour qui tu travaillais ? Ne te cache pas, misérable méphite, viens voir tes maîtres, qu'ils t'administrent une juste récompense...* "
Les PJ réalisent maintenant avec horreur qu'ils ont été manipulés tout au long de l'histoire par l'Écorcheuse, afin de lui rapporter un autre fragment de la Clef des Songes. Elle a simplement attendu le moment propice pour opérer une nouvelle Transmigration de groupe, une fois la relique récupérée.
Et la manipulation continue, puisque les PJ sont en train de subir un sort de *discours captivant* (produit par le Ravageur).
Grisou, quant à lui, se terre en tremblant. Ses pires craintes ont pris corps : il n'est plus qu'un poids mort et ses hideux maîtres veulent se débarrasser de lui. Il n'a d'autre solution que de se cramponner à la protection des PJ. Il fera sincèrement tout pour les aider. À vous d'utiliser judicieusement Grisou pour rattraper une situation trop critique : il aide un PJ qui glisse sur un pont, il s'interpose devant une attaque, etc.

### Deuxième révélation

En attendant, le Ravageur poursuit son discours. Le regard vibrant d'orgueil et de folie meurtrière, il tient à démontrer aux PJ toute la majesté de l'Écorcheuse, tout le génie de son plan (c'est le seul but du sort de *discours captivant*). Car une seconde révélation, bien pire, est à venir...
" *Regarde-les, ma Sombre Déesse, ne sont-ils pas pitoyables dans leur petite coquille de chair ? Eux qui n'ont qu'une seule vie, si faibles, si fragiles...* "
Répondant au Ravageur, une immense vague de haine engloutit soudain les sens des PJ, telle une noire déferlante psychique émise depuis la voûte de la caverne. Levant les yeux, ils contemplent ce qu'ils croyaient être les ténèbres au sommet de la grotte. Mais ce ne sont pas les ténèbres. C'est...
" *Vois, Sombre Déesse ! Ces idiots commencent seulement à comprendre.* "
... Un corps. Une masse noire, aux puissantes arches osseuses, se dépliant lentement, et d'où émergent...
" *Jadis, tu pouvais créer un unique Ravageur à la fois. Mais maintenant, tu disposes du* POUVOIR DE DEUX FRAGMENTS ! "
... D'où émergent quatre immondes faux d'ébène : des appendices antérieurs, osseux et tranchants comme des rasoirs, qui se déploient, se tendent vers le bas de la caverne, vers...
" *Que dirais-tu, Sombre Déesse, d'utiliser les* CERVEAUX *de tous ces* ENFANTS ? *Ah, quelle belle* ARMÉE DE RAVAGEURS *cela ferait !* "
... Vers les PJ pour les tailler en pièces !
Cette fois, l'horreur est à son comble. L'Incarnin du Mal veut créer une armée de Ravageurs et les lâcher dans le monde terrestre ! Et pour cela, elle compte utiliser l'imagination fertile d'enfants innocents, en donnant vie à leurs pires cauchemars !

Les PJ doivent réagir. À ce stade, la menace devient telle que le sort de *discours captivant* est brisé. Le combat final vient de commencer !

## PAR LE FER ET LE FEU !

Dès le premier round, le corps de Rhâvi Shândar explose dans une gerbe de sang pour libérer la forme finale de ce nouveau Ravageur. Cette fois, il s'agit d'une monstrueuse créature serpentine surmontée d'un torse de démon. Drapé d'un halo de flammes, il se dresse en position d'attaque, entrouvrant ses crocs pour lancer un rugissement guttural. C'est une Salamandre noble ! La créature saisit une lance noire qui était cachée à terre, sur le rocher, et se lance dans la bataille.
Simultanément, les quatre appendices antérieurs de l'Écorcheuse se tendent, telles des faux d'ébène, à travers le gouffre pour griffer les PJ (elle-même ne quitte pas le plafond). L'Écorcheuse peut lancer deux attaques par round (+8/+8). Si le coup porte, le PJ ne subit pas de dommages mais son âme est " écorchée " par l'Incarnin du Mal : il perd aussitôt 3 points en Intelligence, Sagesse et Charisme ! Arrivé à 0, le personnage meurt. Les appendices ont une CA 16 et 35 pv chacun.
Quant aux araignées-goules, vous pouvez en faire surgir de deux à douze en fonction de la force de votre groupe. L'Écorcheuse ne peut pas en faire venir plus dans l'immédiat, après la défaite subie dans l'Acte II contre Réghûlus).
**Salamandre noble (1) :** pv 112
**Appendices de l'Écorcheuse (4) :** pv 35
**Ghûraghastas (2 –12) :** pv 48

**Que peuvent faire les PJ ?**
**- Combattre le Ravageur, les appendices de l'Écorcheuse, les Ghûraghastas :** pour cela, les PJ n'ont pas le choix. S'ils fuient, les Ghûraghastas ne les poursuivront pas plus loin que les frontières d'Alba-Secundum. En revanche, le Ravageur les traquera jusqu'à ce qu'il les tue ou qu'il soit lui-même tué.

**- Combattre l'Écorcheuse directement ? :** elle est peu vulnérable aux pouvoirs des PJ. De son côté, elle utilise ses appendices antérieurs et envoie des vagues d'émotions empathiques (haine, " divine " colère, etc.) mais n'en fera pas plus au cours des prochaines heures. La Transmigration de groupe l'a trop épuisée.

**- Gagner du temps :** l'orgueil de l'Écorcheuse est peut-être l'unique défaut de sa cuirasse. Il suffit par exemple qu'un PJ défie le Ravageur en combat singulier sur un pont de toile (Bluff ou Intimidation, suivant la façon de s'y prendre, DD 15 dans tous les cas). Ceci détourne l'attention de l'Écorcheuse et peut donner le temps aux autres de libérer Sinsemillia, de déployer *l'appareil de Kwalish*, etc.

**- Libérer Sinsemillia :** pour cela, il faut briser l'œuf Gangue-Flamme qui l'entoure. Il est considéré comme CA 15, pv 30, mais seul le froid peut l'affecter (sort de froid, arme de glace, etc.). Sitôt libérée, Sinsé s'interpose courageusement entre les PJ et l'Écorcheuse, brandissant son épée de bois... Et pendant quelques instants, le temps paraît se figer. Dans un déluge de puissance, les deux Incarnins s'affrontent ! Au début, la petite fille pare vaillamment les coups avec son épée de bois et parvient même à repousser les ténèbres ! Les PJ disposent alors de deux rounds sans subir d'attaque de l'Écorcheuse. Mais cette dernière redouble de hargne et, au troisième round, Sinsemillia s'écroule, épuisée, dans les bras des PJ.

**- S'enfuir :** il est possible de vaincre le Ravageur, mais d'autres Ghûraghastas suivront et l'Écorcheuse est presque invincible. Fuir devient donc l'objectif principal après avoir libéré Sinsé. On peut le faire d'au moins deux façons. 1) En empruntant l'un des couloirs menant vers la surface; on s'expose alors aux attaques de nombreuses Ghûraghastas et, Dieu sait quelles autres horreurs ; l'intérieur d'Alba-Secundum est laissé à votre imagination ; rien ne vous empêche d'en faire un hideux labyrinthe, mais ce genre d'exploration devrait être réservé à des personnages de haut niveau. 2) Le plus " simple " est encore de déployer *l'appareil de Kwalish*, d'embarquer avec Sinsemillia et de sauter dans la rivière ! Le déploiement demande deux rounds. Le plongeon dans la rivière inflige un choc à l'appareil (4d10 pv structuraux) et aux PJ (5d6 pv, jet de Réflexes DD 18, 1/2 dommages). Il suffit ensuite de remonter la rivière à contre-courant, pour rejoindre le labyrinthe de canaux d'Oblivion et des territoires plus sûrs. Notez qu'en suivant le sens du courant, on débouche de l'autre côté de la citadelle... Pour se jeter dans Morne-Douve, un gouffre habité par de nombreuses mangeuses d'araignées. La situation n'est pas désespérée, mais se complique singulièrement. À vous d'imaginer, là aussi, les éventuelles péripéties subies par les PJ avant de regagner un territoire sûr.

**- Et si... les PJ ne libèrent pas Sinsemillia ? :** c'est peu probable, mais dans ce cas, faites intervenir Grisou : cherchant l'appui d'un autre Incarnin, il tente de libérer Sinsé tout seul et s'acharne sur l'œuf Gangue-Flamme. La Matrice, toujours incrustée dans sa poitrine, touche alors les contours de l'œuf... qui se dissout brusquement, libérant la petite fille.

## ÉPILOGUE DE L'AVENTURE

Dès le retour des PJ à Mausoleum Igné, la Cathédrale de Cuivre, ils seront pris en charge, ainsi que Sinsemillia, par les Mékhanôms de Réghûlus. Ils seront rapidement conduits dans ses laboratoires de revitalisation et guériront bientôt de leurs blessures (les points d'Intelligence, Sagesse et Charisme perdus contre l'Écorcheuse sont regagnés).
Bien sûr, Grisou insistera pour rester définitivement avec le groupe. Puis chacun se dira au revoir et les PJ fermeront les yeux sur le visage ému de Sinsemillia, tandis qu'ils seront renvoyés dans le Vrai Monde. Là-bas, munis de leur *collier de protection* empêchant toute Transmigration, ils seront un peu plus en sûreté... Pour quelque temps.
En termes de jeu, les PJ ne seront pas rappelés dans Oblivion avant plusieurs semaines. Dans l'intervalle, la Matrice ne se manifestera pas et ne donnera aucune indication sur le quatrième et dernier fragment de Chiaroscuro. Vous pourrez en profiter, si vous le souhaitez, pour intercaler ici des aventures de votre cru : le développement de la Compagnie des Vaisseaux du Vent, les nouvelles responsabilités des PJ, la recherche de nouveaux comptoirs ou l'exploration de contrées éloignées sont autant de thèmes à explorer...
Bien sûr, il faudra gérer les réactions de l'entourage des PJ s'ils choisissent de tout révéler. On peut déjà imaginer les réactions de leurs nouveaux amis aéromarchands ou la sainte colère de Malathor le fier paladin : " *Comment ? Une prétendue déesse nous arrache nos enfants pour les transformer en monstruosités ? Par les tripes d'Azel-Liark, que cette engeance prenne garde, elle n'aura pas mon fils !* "
Quoi qu'il advienne, le futur demeurera incertain et l'ambiance tendue. Car si les PJ ont accompli des exploits tels que retrouver la Matrice ou libérer Sinsemillia des geôles d'Alba-Secundum, l'Écorcheuse, elle, s'est emparée d'un second fragment de la Clef des Songes.
Combien de temps avant qu'elle n'en maîtrise les pouvoirs ?
Combien de temps avant qu'elle ne lâche une armée de Ravageurs sur le monde terrestre ? Chaque Incarnin veut



désespérément ouvrir les portes d'Oblivion, mais leur façon de procéder et le prix à payer sont diablement différents. Le temps est désormais venu de marquer une halte.

Que les PJ se reposent et préparent leur retour. La Cité de la Nuit leur réserve encore bien des surprises et des mystères à découvrir, dans la suite prochaine de leur saga :

" LES ENFANTS D'OBLIVION " (à paraître)

# ANNEXES

## Nouveaux objets magiques

**Miroir d'audience (oniride extraordinaire)**

De vastes blocs d'oniriôm issus des rêves d'Harmès, le dieu-messager au double visage, ont servi à fabriquer les *miroirs d'audience*. Il n'existe que quelques exemplaires de ces onirides rares, conçus uniquement pour les plus fidèles serviteurs et alliés de Réghûlus. Ils ont toujours la forme d'un splendide miroir noir aux contours ciselés de runes étranges. Leur taille varie de celle d'un ustensile de poche à celle d'un pan de mur entier. Ils permettent d'obtenir une audience avec Réghûlus (et lui seulement), grâce à une combinaison de *clairaudience* et *clairvoyance* fonctionnant dans les deux sens. Dans Oblivion, ils peuvent être activés une fois par jour, pendant une minute. Depuis le plan primaire, le contact ne peut être établi qu'une fois toutes les deux semaines, durant une minute.

**Gemme de destruction (oniride extraordinaire)**

Lorsqu'on découvre de rarissimes cristaux d'oniriôm provenant des rêves d'Orkumazaar, le Prince Démon, il est possible de les tailler pour fabriquer ces redoutables onirides que l'on appelle *gemmes de destruction*. Ces pierres noires, une fois plantées dans le crâne de leur victime, vampirisent en quelques instants son énergie vitale et explosent en la relâchant autour d'elle. Planter la gemme demande un simple jet de Force DD 10, mais après avoir réussi un jet de toucher (comme pour un sort de toucher). Elle s'incruste d'elle-même dans la chair de la victime et ne peut en être retirée que par un jet de Force DD 30. Une fois plantée, elle explose au bout de cinq rounds, infligeant 20d10 pv sur 5 m de rayon, et 2d10 sur 15 m au-delà (jet de Vigueur DD 20, 1/2 dommages). Si la victime meurt, elle est considérée comme totalement désintégrée par l'explosion. Seul un sort de *souhait* ou de *miracle*, suivi d'une *résurrection*, permet de la faire revivre.

**Médaillon de protection de Réghûlus (oniride extraordinaire)**

Ce médaillon en cuivre est de la taille d'une noix. On peut l'ouvrir en deux et découvrir à l'intérieur une superbe pierre oniride taillée, à 333 facettes, enchâssée dans un alliage de cuivre et de silicium. Chacune des 333 facettes est reliée par des fils d'or à un ensemble de minuscules mécanismes incrustés de signes cabalistiques. Selon la légende, la pierre oniride serait une larme des rêves de Shanshivâ, le dieu aux trente-trois apparences.

Lorsqu'un Oublié passe le médaillon autour de son cou, il déclenche un ensemble de distorsions empêchant la Transmigration: -33 aux chances de localisation. Il confère également le pouvoir *changement d'apparence*, 1fois par jour, au 10e niveau.

Au début de l'aventure, l'Arpenteur des Vents est le seul à posséder un tel médaillon, détruit à la fin de l'Acte I. Réghûlus vient tout juste d'en créer d'autres, pour les offrir aux PJ dans l'Acte II.

## La Transmigration

La Transmigration est un processus qui permet à un Incarnin de localiser et de transporter un ou plusieurs Oubliés du plan primaire vers Oblivion ou vice versa. Ce processus relève plus d'un phénomène physique que de la magie. En termes de jeu, on l'assimilera à un pouvoir surnaturel et non à un pouvoir magique (une résistance à la magie, une *dissipation de la magie* ou une *annulation d'enchantement* sont sans effet sur la Transmigration).

Ce transport épuisant demande une énergie extrême aux Incarnins : ils doivent se reposer 1d10 jours après avoir effectué une Transmigration. De plus, elle ne peut avoir lieu que pendant le sommeil d'un Oublié. Alors que son esprit est au repos, les Incarnins le " tirent " jusqu'à eux... et son corps suit, avec tout l'équipement transporté.

Au total, le processus est très simple : les PJ s'endorment en un endroit et se réveillent en un autre.

Au cours du scénario, on considérera pour les besoins de l'histoire que la Transmigration fonctionne telle qu'elle est décrite dans le texte, sans avoir à effectuer de jet de dé. Néanmoins, nous précisons ses modalités complexes, afin que vous en connaissiez les limites. Bien sûr, les PJ ne devraient jamais connaître ces modalités, à moins d'entreprendre des recherches très longues et très spécifiques.

La Transmigration peut être découpée en deux phases, en fait simultanées : la localisation et le transfert.

**1) la localisation**
La zone de recherche pour localiser des Oubliés correspond à une sphère d'un volume maximum de 200 km. L'Incarnin peut placer cette sphère de deux façons, au choix :
- soit en la centrant sur un lieu géographique du plan primaire ou d'Oblivion. Ex : l'Écorcheuse recherche des Oubliés dans la région des Montagnes Rouges.
- soit en la centrant sur un objet ou une personne fortement imprégné par des énergies spécifiques d'Oblivion. Ex : Réghûlus localise une relique oniride comme l'épée de l'Arpenteur des Vents ; l'Écorcheuse localise Grisou, le méphite qu'elle a investi en partie de son pouvoir.
Dans la zone de recherche, les Oubliés sont repérés du centre vers la périphérie, de la même façon que l'onde produite par une pierre tombant dans l'eau. À chaque fois que " l'onde " passe à travers un Oublié, l'Incarnin a une chance de le localiser.
Les chances de base pour l'Incarnin sont de : 1d20 + modificateur d'Intelligence contre DD 25 (pour Réghûlus Int 19/+4 ; pour l'Écorcheuse, Int 26/+8).

Les ajustements suivants s'appliquent :
+5 si l'Oublié est sous l'emprise du sort *appel des Oubliés*, mais qu'il n'est pas en train de rêver.
+15 si l'Oublié est sous l'emprise du sort *appel des Oubliés* et qu'il est en train de rêver de *l'appel* (c'est pourquoi l'Écorcheuse kidnappe les PJ pendant leur rêve).
+15 si l'Oublié porte un objet très fortement lié à Oblivion (ex : une relique oniride telle qu'une Dame d'Ombre).
+15 si l'Oublié est bien visible de l'Incarnin (ex : Réghûlus contemple les PJ à travers le *miroir d'audience* pour les transmigrer).
+5 si plusieurs Oubliés sont proches les uns des autres dans un rayon de 100 mètres.
+5 si l'Oublié a déjà subi une Transmigration provoquée par le même Incarnin.
+2 si l'Oublié possède une affinité particulière pour la magie des rêves (ex : prêtre d'un dieu des rêves) ou s'il a un intérêt prononcé pour les rêves (ex : consommateur de drogues hallucinogènes).
-2 si l'Oublié ne rêve jamais (elfe, drogues empêchant de rêver).
-15 si l'Oublié est sous l'emprise du sort *esprit impénétrable* (non cumulable avec le sort *écran*).
-15 si l'Oublié est dans une zone protégée de la détection par le sort *écran* (non cumulable avec *esprit impénétrable*). Ex : intérieur de la citadelle de l'Écorcheuse.
-33 si l'Oublié porte un *médaillon de protection* de Réghûlus.
D'autres malus pourraient s'appliquer en fonction des situations, mais n'oubliez pas que les PJ ignorent ce processus. Vous êtes donc libre de le modifier à votre convenance.

Cas particuliers:
- Le Ravageur : l'Écorcheuse peut le transmigrer facilement vers le plan primaire (-15 à cause de son sort *esprit impénétrable*, mais +15 car il se trouve dans Oblivion). En revanche, il est très difficile de le ramener.
- L'Arpenteur des Rêves : l'Écorcheuse ne peut pas le localiser car il est protégé par un *médaillon de protection* de Réghûlus. L'Arpenteur ne le retire qu'à des moments précis, convenus à l'avance, juste avant une Transmigration.
- Les elfes : la Transmigration fonctionne aussi sur eux, pendant leur phase de méditation, même s'ils ne rêvent pas vraiment.
- Les fragments de Chiaroscuro : ils sont protégés de toute forme de localisation. La Transmigration ne peut pas servir à les repérer.

**2) Le transfert**
Lorsque le transfert se fait vers Oblivion, le corps de l'Oublié transporté réapparaît dans un rayon de 200 mètres autour de l'Incarnin (au choix de celui-ci, mais toujours dans un espace vide). Lorsque le transfert de retour se fait vers le plan primaire, c'est en général vers la dernière position qu'occupait le corps avant de partir. Cela peut être ailleurs, mais cet " ailleurs " doit alors se situer dans une région connue de l'Incarnin et la précision est plus aléatoire (de quelques mètres à quelques kilomètres, mais toujours dans un espace vide).
Les Oubliés mettent 1d6 minutes minimum à se réveiller après une Transmigration.
Les remous créés par une Transmigration sont importants : les Incarnins sentent quand a lieu une Transmigration et aussi s'il s'agit d'un départ ou d'une arrivée. Quand l'arrivée a lieu dans Oblivion, ils peuvent sentir dans quel quartier de la ville le phénomène s'est produit, à 200 mètres près. Aucun sort (ni *écran*, ni *esprit impénétrable*) ne peut atténuer cette sensation violente qui perturbe tout le continuum d'Oblivion.
Au départ, les Incarnins ne pouvaient transmigrer qu'un seul Oublié. Depuis quelques dizaines d'années, l'Écorcheuse est capable d'attirer une à dix personnes, grâce à l'énergie du fragment de Chiaroscuro qu'elle détient. Réghûlus a récupéré son fragment plus récemment. Il effectue sa première Transmigration de groupe lorsqu'il sauve les PJ au début du scénario.

## LES DAMES D'OMBRE

Formidables artefacts onirides, les Dames d'Ombre sont neuf épées sœurs, dont les lames semblent taillées dans un morceau de nuit pétrifié.
On raconte qu'elles furent forgées dans l'oniriôm le plus pur, issu des cauchemars des Neuf Déesses du Sommeil de la Constellation Morphéenne, visible dans le ciel noir d'Oblivion et aussi à l'intérieur de chaque lame.

Leurs terrifiants pouvoirs ne sont accordés qu'à des personnes de sang oblivien et après de multiples épreuves. Leur objectif est de défendre l'univers d'Oblivion. Leurs principaux noms sont : Nocturno, Penumbra, Sépulcre, Suspiria et Carmel. Les autres noms sont inconnus. Nul ne sait où elles sont cachées.

Toutes possèdent des pouvoirs communs, auxquels s'ajoutent des capacités spécifiques et une personnalité propre. Il vous appartient de choisir ces capacités parmi celles proposées, en fonction de vos goûts et de l'équilibre de votre campagne. Ne les révélez aux joueurs qu'au fur et à mesure.

**Nocturno**

Nocturno est la première Dame d'Ombre que rencontrent les PJ. C'est une épée bâtarde. Sa personnalité extravertie, excessive, ses attitudes colériques ou lascives, et sa réputation d'avoir eu de nombreux Amants, l'ont fait surnommer par ses sœurs " la grande prostituée ". Elle poussera son Amant à des attitudes extrêmes, telles que l'emportement, des hurlements de joie, la hardiesse au cœur du combat, l'essai de substances illicites, etc.

**Caractéristiques de base**

Une épée Dame d'Ombre se contente au départ d'évaluer son porteur, sans se manifester. On ne peut alors identifier que ses pouvoirs de base.

**Caractéristiques : artefact majeur, lame +1, aiguisée, touché fantomatique, Int 14, Sag 12, Cha 16, Ego 10, Alignement Neutre** (tous les pouvoirs spéciaux au 17e niveau).

Si la Dame d'Ombre rencontre un porteur de sang oblivien et qu'elle le juge digne d'intérêt, elle peut tenter d'en faire son nouvel " Amant ". Elle se révèle alors à lui sous sa forme véritable : une silhouette noire féminine, enveloppée de voiles d'argent, jaillissant de la lame pour l'inviter à connaître la Première Extase...

**La Première Extase**

La silhouette féminine se transforme en brume, s'enroule autour du corps de son porteur et le soulève dans les airs, tandis qu'ils sont frappés d'éclairs noirs. Le porteur est alors victime d'un processus qui ne se déroule que dans son esprit (s'il résiste, un jet de Volonté DD 25 l'interrompt).

Il est ainsi mentalement transporté à l'intérieur de l'épée, au cœur de la Constellation Morphéenne, et se retrouve dans le temple des Neuf Déesses du Sommeil. Celles-ci lui imposent alors une épreuve (définie plus loin). Quelle que soit sa durée subjective dans le cerveau du porteur, cette épreuve ne prend en réalité qu'un seul round.

Si le porteur échoue, les éclairs noirs le relâchent, il s'éveille brutalement et tombe à terre. Il doit aussitôt faire un jet de Volonté DD 10 pour éviter de perdre un point définitif dans son attribut majeur (Guerrier/Force, Mage/Intelligence, etc.).

Si le porteur triomphe, il est traversé par une vague de puissance et de plaisir intense. Il recouvre ses esprits, gagne 1d4 points de compétence (ne pouvant dépasser les maximums) et peut désormais accéder aux pouvoirs de la Première Extase.

**Franchir les Extases suivantes**

À partir de la Première Extase, le porteur est appelé " l'Amant " de la Dame d'Ombre. Les quatre Extases suivantes se franchissent de la même façon.

Un personnage qui a connu une Extase ne peut pas tenter la prochaine avant d'avoir progressé de deux niveaux (ex : un Guerrier niveau 4 conquiert la Première Extase ; il tentera la Seconde en devenant Guerrier niveau 6). S'il échoue à l'épreuve, il ne peut pas la repasser avant le niveau suivant (ex : le Guerrier niveau 6 échoue, il doit attendre d'être Guerrier niveau 7 avant de réessayer).

**Communiquer avec une Dame d'Ombre**

Une Dame d'Ombre entend son porteur et lit ses pensées superficielles (identique au sort *détection des pensées*). En revanche, elle-même communique en apparaissant devant lui sous sa forme féminine. Lui seul peut la voir, tandis qu'elle exécute un ballet d'attitudes expressives, accompagné de vagues émotionnelles empathiques (ex : elle brandit les poings et arbore un rictus de haine, elle se déhanche ironiquement, elle s'élève dans les airs et tourbillonne joyeusement, etc.).

Elle peut aussi communiquer par empathie sans apparaître. Une Dame d'Ombre n'a recours à la communication verbale que de façon exceptionnelle, lors d'un moment dramatique (ex : mort imminente de son Amant).

## Les épreuves des Déesses du Sommeil

Elles se déroulent dans les profondeurs du Temple des Neuf Déesses du Sommeil. Elles sont uniques et varient en fonction de la personnalité de l'épée et du PJ. Vous devrez les déterminer au cas par cas et les jouer lors d'un interlude " en solo ".

Quelques suggestions : survivre à un *assassin fantasmatique* (18e niveau) ; tuer son double ; tuer un monstre de son niveau ; dompter une créature ailée ; affronter trois pièges (DD 10, DD 15, DD 25) ; résoudre une énigme difficile; Tuer dix " petits " monstres; Survivre trois rounds contre un puissant monstre...

## Première Extase

- Épée +1, Ego 16
- Résistance à la magie 10 contre les sorts d'illusions
- " Le Tranche-Cauchemar ", une fois par jour : avant de frapper l'adversaire, le joueur doit déclarer son intention d'utiliser le Tranche-Cauchemar. Il effectue ensuite normalement son jet d'attaque. Si le coup ne porte pas, l'attaque spéciale est perdue et ne peut être retentée avant 24 heures. Si le coup porte, la cible est victime d'une illusion mortelle : elle voit le porteur de l'épée se transformer en son pire cauchemar et lui infliger un coup fatal ! Les dégâts habituels de l'épée sont alors remplacés par l'effet suivant : la victime doit réussir un jet de Vigueur DD 17 ou elle succombe instantanément; si elle réussit son ST, elle encaisse tout de même 3d6 pv. Cette puissante illusion est considérée comme un sort de niveau 7. Seule la victime voit son cauchemar devenir réalité ; les spectateurs observent seulement une brume noirâtre entourer momentanément le porteur. Le Tranche-Cauchemar n'affecte pas les créatures immunisées aux illusions (ex : protégées par un *esprit impénétrable*) ou ne possédant pas " d'esprit " (mort-vivant, golem, etc.).
- " Le Lien Nocturne " : l'Amant peut téléporter l'épée jusqu'à lui. Il doit simplement souhaiter la retrouver avant de s'endormir et celle-ci apparaîtra à ses côtés le lendemain, au terme d'une nuit complète de sommeil (équivaut au sort *téléportation sans erreur*). La distance n'intervient pas, mais l'Amant doit se trouver sur le même plan.
- " Les pouvoirs Morphéens ", deux au choix du meneur parmi : *effroi* (1 fois par jour), *image silencieuse* (1 fois par jour), *lumière* (3 fois par jour), *lumières dansantes* (3 fois par jour), *manipulation à distance* (3 fois par jour), *prestidigitation* (3 fois par jour), *serviteur invisible* (1 fois par jour), *sommeil* (1 fois par jour), *son imaginaire* (3 fois par jour), *toucher glacial* (1 fois par jour).
- " Le prix des Songes " : 1 effet négatif au choix du meneur de jeu (cf. objets maudits, dans le chapitre 8 du *Guide du Maître*).

## Seconde Extase

- Épée +2, Ego 20
- Résistance à la magie 15 contre les sorts d'illusions
- " Le Tranche-Cauchemar ", deux fois par jour
- " Le Messager des Rêves ", une fois par jour (identique au sort *rêve*)
- " Les pouvoirs Morphéens ", 1 au choix du meneur parmi : *apparence altérée* (1 fois par jour), *irrésistible rire de Tasha* (1 fois par jour), *poussière scintillante* (1 fois par jour), *ténèbres* (1 fois par jour), *toucher de la goule* (1 fois par jour).

## Troisième Extase

- Épée +3, Ego 25
- Résistance à la magie 20 contre les sorts d'illusions
- " Le Tranche-Cauchemar ", 3 fois par jour, jet de Vigueur DD 18.
- " Le Signe du Rêveur ", 1 fois par semaine, identique au sort de *symbole* (de sommeil) apparaissant sur la lame de l'épée.
- " Les pouvoirs Morphéens ", 1 au choix du meneur parmi : *cauchemar* (1 fois par jour), *convocation d'ombres* (1 fois par jour), *magie d'ombre* (1 fois par jour), *molosse fidèle de Mordenkainen* (1 fois par jour), *nuage mortel* (1 fois par jour).
- " Le prix des Songes ", 1 effet négatif au choix du meneur (cf. objets maudits, dans le chapitre 8 du *Guide du Maître*).

## Quatrième Extase

- Épée +4, Ego 30
- Résistance à la magie 25 contre les sorts d'illusions
- " Le Tranche-Cauchemar ", 4 fois par jour, jet de Vigueur DD 19, -3 à la Résistance aux sorts de la cible.
- " Le Vœu Nocturne ", 1 fois par semaine, (identique au sort *souhait mineur*) : l'Amant doit formuler son vœu avant de s'endormir et celui-ci se réalisera le lendemain, au terme d'une nuit complète de sommeil.
- " Les pouvoirs Morphéens ", 1 au choix du meneur parmi : *forme éthérée* (1 fois par jour), *magie des ombres majeure* (1 fois par jour), *parcours d'ombre* (1 fois par jour), *reflets* (1 fois par jour), *vision véritable* (1 fois par jour).

## Cinquième Extase

- Épée +5, Ego 35
- Résistance à la magie 30 contre les sorts d'illusions
- " Le Tranche-Cauchemar ", 5 fois par jour, jet de Vigueur DD 20, -5 à la Résistance aux sorts de la cible.
- " Le Seigneur des Ombres ", une fois par semaine, fait apparaître un Nightshade/Nightwing sous le contrôle de l'Amant, pour seulement 2d4 rounds.
- " Les pouvoirs Morphéens ", 1 au choix du meneur parmi : *changement de forme* (1 fois par jour), *ennemi subconscient* (1 fois par jour), *flétrissure abominable* (1 fois par jour), *labyrinthe* (1 fois par jour), *projection astrale* (1 fois par jour).
- " Le prix des Songes ", 1 effet négatif au choix meneur (cf. objets maudits, dans le chapitre 8 du *Guide du Maître*).

## Pouvoirs de Résonance

Lorsque deux Dames d'Ombre sont à moins de 100 mètres l'une de l'autre, chacune possède en plus les pouvoirs suivants :
Télépathie entre les porteurs des épées, Dansante.

# Nouvelles Créatures

## Ghûraghasta

| | |
|---|---|
| **Mort-vivant, grande taille** | |
| **Dés de vie** | 6d12 (pv 39) |
| **Initiative** | +7 (+3 Dex, +4 Science de l'initiative) |
| **Vitesse** | 9 m, grimper 4,5 m |
| **Classe d'armure** | 17 (-1 taille, +2 Dex, +6 naturelle) |
| **Attaques** | 1 morsure +5 corps à corps ; 2 coups de griffe +3 corps à corps ; 2 coups de pattes +3 corps à corps. |
| **Dégâts** | morsure 1d8+3 et paralysie ; griffe 1d6+1 et paralysie ; pattes 1d8+1 |
| **Espace occupé/allonge** | 1,5 m par 1,5 m / 3 m |
| **Attaques spéciales** | aura de terreur, paralysie, férocité, saut, engendrer une Ghûraghasta |
| **Particularités** | vision aveugle, traquer les émanations de peur, odorat, tisser un fil, mort-vivant, résistance au renvoi des morts-vivants +4 (DV10) |
| **Jets de sauvegarde** | Réf +5, Vig +2, Vol +7 |
| **Caractéristiques** | For 17, Dex 16, Con –, Int 13, Sag 14, Cha 16 |
| **Compétences** | Escalade +12, Évasion +9, Discrétion +11, Sens de l'orientation +6, Saut +11, Perception auditive +9, Déplacement silencieux +10, |
| **Dons** | Science de l'initiative, Attaques multiples, Course |
| **Climat / terrain** | Oblivion seulement |
| **Organisation** | solitaire, meute (2-4) ou horde (7-12) |
| **Facteur de puissance** | 5 |
| **Trésor** | standard. |
| **Alignement** | toujours Chaotique Mauvais |
| **Progression possible** | 7-9 DV (Grande - G) |

Les Ghûraghastas (prononcer " gou-ra-ga-sta ") sont des mort-vivants propres à l'univers d'Oblivion. Leur corps est semblable à une énorme colonne vertébrale horizontale, encadrée par six hautes pattes d'os recourbées et effilées comme des sabres. À l'avant, la colonne se redresse verticalement et se rétrécit, pour devenir un torse squelettique aux bras munis de longues griffes. L'ensemble est surmonté d'un crâne de goule aux orbites vides. Quelques rares lambeaux de chair noircie et pourrissante recouvrent la créature par endroits. Ces " goules " Ghûraghastas sont intelligentes. Leur langage paraît souvent caquetant ou enfantin, renforçant par son contraste l'absolue cruauté de ces créatures.

**Aura de terreur (Sur) :** toute créature à moins de trois mètres d'une Ghûraghasta doit réussir un jet de Volonté (DD 16) ou deviendra la proie d'une terreur intense pénalisant de -2 tous ses jets d'attaque, de compétences et de sauvegarde pendant 1d6+4 minutes. Les Paladins sont immunisés à cette aura.

**Engendrer une Ghûraghasta (Sur) :** la plupart du temps, une Ghûraghasta dévore ceux qu'elle tue. Parfois, elle pond dans leur cadavre un œuf unique et l'ensemble se transforme abominablement pour ressusciter sous la forme d'une nouvelle Ghûraghasta en 1d4 jours. Un sort de *protection contre le mal* lancé sur le cadavre avant la fin de la transformation interrompt le processus.

**Férocité (Ext) :** lorsqu'elles affrontent un humanoïde vivant (et non un mort-vivant, un golem, etc.), l'odeur de son sang provoque chez les Ghûraghastas un état de rage incontrôlable entraînant +2 à leurs jets d'attaque (toucher et dégâts), pendant 1d6 rounds.

**Odorat développé (Ext) :** une Ghûraghasta peut également suivre une piste grâce à son odorat, en réussissant un jet de Sagesse (difficulté moyenne pour une piste fraîche de moins de dix minutes : DD 10). Cette capacité est naturelle, mais moins performante que la traque des émanations de peur. Les mêmes malus que ceux afférents au don Pistage s'appliquent.

**Paralysie (Ext) :** toute créature blessée par une morsure ou un coup de griffe de Ghûraghasta doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) ou elle sera paralysée pendant 1d6+4 minutes. Cette puissante paralysie affecte aussi les elfes.
**Saut (Ext) :** une Ghûraghasta est capable d'accomplir un saut de 1d2+3 mètres au-dessus de sa victime. Elle peut choisir de lui retomber dessus : elle ne peut alors attaquer ni par morsure, ni par ses griffes, mais peut frapper de ses six pattes d'os simultanément, avec une pénalité de -2 aux jets d'attaque (toucher et dégâts).
**Tisser un fil (Sur) :** une fois par jour, une Ghûraghasta peut tisser un fil de matière organique extrêmement résistant. Le fil sort de sa bouche et peut mesurer jusqu'à 100 mètres. Il est assez solide pour supporter le poids de sa fileuse et celui d'une autre créature de taille grand (G). La fabrication du fil est très rapide (12 mètres par round) et totalement silencieuse. La Ghûraghasta s'en sert pour se laisser tomber d'une hauteur et surprendre la proie qu'elle vise.
**Traquer les émanations de peur (Sur) :** une Ghûraghasta peut parfaitement traquer une proie grâce aux émanations psychiques de peur, terreur, appréhension, etc., qu'elle abandonne derrière elle. Elle utilise pour cela le don Pistage avec un bonus de -5 au DD (-10 si la peur de sa proie résulte de l'Aura de terreur produite par une Ghûraghasta). Les Paladins ne peuvent pas être traqués.
**Vision aveugle (Ext) :** les Ghûraghastas ne possèdent pas d'organe visuel ; elles sont aveugles. Elles peuvent cependant se diriger avec une précision extrême en combinant leurs autres perceptions sensorielles : odeurs, sons, vibrations et sonar (comme une chauve-souris).
**Mort-vivant :** les Ghûraghastas sont immunisées aux sorts qui influencent l'esprit, au poison, au sommeil d'origine magique, à la paralysie et aux maladies. Elles ne sont pas sujettes aux coups critiques, aux dégâts temporaires, dégâts aux caractéristiques, *absorption d'énergie* ou mort par blessures massives.

# Mékhanôm

**Création mécanique, petite taille**

| | |
|---|---|
| **Dés de vie** | 2d10 (pv 11) |
| **Initiative** | +2 (Dex) |
| **Vitesse** | 6 m |
| **Classe d'armure** | 16 (+1 taille, +2 dex, +3 naturelle) |
| **Attaques** | 1 arme +1 corps à corps (cf.) |
| **Dégâts** | habituellement arme 1d6+1 (voir texte) |
| **Espace occupé/allonge** | 1,50 m x 1,50 m/ 3 m |
| **Attaque spéciale** | autodestruction |
| **Particularités** | création, régénération 1/round, CA +4 contre une Ghûraghasta, objets utiles |
| **Jet se sauvegarde** | Réf +2, Vig +2, Vol +2 |
| **Caractéristiques** | For 12, Dex 14, Con —, Int —, Sag 10, Cha 10 |
| **Compétences** | — |
| **Dons** | — |
| **Climat / terrain** | Oblivion |
| **Organisation** | solitaire, commando (2–4), escouade (7–12) |
| **Facteur de puissance** | 3 |
| **Trésor** | aucun |
| **Alignement** | toujours neutre |
| **Progression possible** | 3 DV (petite taille (PT)) |

Les Mékhanôms sont des gnomes mécaniques, mi-pantins, mi-golem, d'une finesse extraordinaire. Ils sont articulés par d'innombrables rouages et pistons, parcourus de flux électriques semblables à des veines bleutées. Créés par Réghûlus, l'Architecte des Mécaniques Étranges, ils suivent ses ordres scrupuleusement, mais sont doués d'une certaine autonomie leur permettant de servir au mieux leur maître. Ils peuvent communiquer dans un langage simple, au timbre métallique curieusement mélodieux. Les Mékhanôms agissent souvent en commando ou en escouade, coordonnant parfaitement leurs actions pour accomplir un but commun. Ils se déplacent sur leurs pieds, sauf certains d'entre eux qui sont parfois montés sur roulettes.



**COMBAT**

Le bras droit d'un Mékhanôm se termine toujours par une main articulée, tandis que le gauche est soudé à une arme (tirez 1d10).

1–2: Masse, légère (1d6/x2 crit.)
3–4: Marteau de gnome (1d6/1d4, x3/x4 crit.)
5–6: Hache (1d6/x3 crit.)
7–8: Épée courte (1d6/19–20/x2 crit.)
9–10: Arbalète de poing (1d4/19–20/x2 crit.)

**Autodestruction (Ext):** un Mékhanôm a la possibilité de s'autodétruire en combat, si son sacrifice est utile à sa mission. Il s'approche alors de sa cible et explose en une boule de feu de 3 mètres de diamètre, infligeant 3d8pv (jet de Réflexes, DD 15, 1/2 dégâts).

**Autoréparation (Ext):** un Mékhanôm dispose d'un programme d'autoréparation lui permettant de récupérer 1pv par round. Ce programme ne fonctionne plus à partir de 0pv.

**Esquiver une Ghûraghasta (Ext):** les Mékhanôms sont conçus et programmés avec des techniques de combat spécialement étudiées pour contrer les Ghûraghastas. Contre ses créatures, leur CA augmente de 4 (CA 20).

**Objets utiles (Sur)**: 10% des Mékhanôms ont un pouvoir surnaturel similaire à une robe d'objets utiles. Pour trouver l'objet qu'ils recherchent, ils n'ont qu'à ouvrir l'un des compartiments multiples inclus à leur armature.

**Création:** les Mékhanôms sont immunisés aux sorts qui influencent l'esprit, au poison, au sommeil, aux maladies, ainsi qu'aux effets de la nécromancie ou entraînant une mort magique instantanée. Ils ne sont pas sujets aux coups critiques, aux dégâts temporaires, dommages aux caractéristiques, *absorption d'énergie*, ou à la mort par blessures massives. Ils sont immunisés à tout effet demandant un jet de Vigueur (sauf si cet effet affecte les objets). Ils disposent d'une *vision mystique dans le noir* fonctionnant jusqu'à 18 m.

# STATISTIQUES DES MONSTRES ET PERSONNAGES

## ACTE UN

**• Malathor: humain**

33 ans, Paladin 5; FP 5; DV 5d10 + 20; pv 58; Init +6 (dex + science de l'initiative); VD 6 m; CA 21; Att +12 corps à corps (2d6+8+1d6 (feu)/19–20/x2 crit., épée à deux mains); AS châtiment du Mal +3/+5 1/j, renvoi des morts-vivants; Part: *détection du Mal*, grâce divine +3, imposition des mains 15/j, santé divine, aura de bravoure, *guérison des maladies* 1/sem; AL LB; JS Réf +7, Vig +12, Vol +8; For 18, Dex 15, Con 18, Int 14, Sag 16, Cha 17.

*Compétences et dons*: Escalade +9, Premiers secours +7, Connaissances (religion) +4, Perception auditive +6, Équitation +10, Langue (nain), Détection +6, Natation +7, attaque puissante, Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée à deux mains).

*Possessions*: harnois +1, épée à deux mains de feu +2, anneau de protection +1, manteau de résistance +1, fourreau d'arme aiguisée (pas d'armure ni manteau dans cet épisode).

*Sort*: *bénédiction d'arme*.

*Notes*: Jure souvent "Par les tripes d'Azel-Liark". Avant un combat, se trace une croix sur le torse avec la terre du sol où il va se battre.

**• Ettin'Grinn**

Chef nain, roublard 6; FP 6; DV 6d6 +18; pv 55; Init+8; VD 12 m; CA 18; Att +6 corps à corps (1d6+2/19–20/x2 crit., épée courte), +10/+10 à distance (1d8+2 ou +3/19–20/x2 crit., arbalète légère, carreaux magiques/de maître); AS attaque sournoise +3d6, poison; Part: vision dans le noir, +2 contre poison et sorts; AL CM; JS Réf +9, Vig +5, Vol +3; For 15, Dex 18, Con 17, Int 14, Sag 12, Cha 12.

*Compétences et dons*: Estimation +9, Équilibre +9, Escalade +11, Désamorçage/sabotage +8, Discrétion +23; Crochetage +12, Lecture sur les lèvres +9, Saut +18, Perception auditive +7, Déplacement silencieux +13, Fouille +7, Détection +7, Acrobaties +10, Maîtrise des cordes +9, Tir de loin, Science de l'initiative, Tir à bout portant.

*Possessions*: armure de cuir cloutée d'ombre +1, botte de sauts, arbalète légère de vitesse +1, carreaux hurleurs (x2), carreaux +1 (x10), carreaux de maître empoisonnés (3 de chaque): poison de vipère noire (DD 12, 0/1d6 For); venin d'araignée (DD 14, 1d4

For/1d6 For); poison de wiverne (DD 17, 2d6 Con/2d6 Con); poison de ver pourpre (DD 24, 1d6 For/1d6 For).

**• Nain du clan des Cadavreux**
Guerrier 3; FP 3; DV 3d10 +12; pv 35; Init +1 (Dex); VD 6 m; CA 16; Att +7 corps à corps (1d8+3/x3 crit., hache de bataille), +4 à distance (1d8/19–20/x2 crit., arbalète légère); AS équipements spéciaux; Part: vision dans le noir, +2 contre poison et sorts; AL CM ou CN; JS Réf +2, Vig +6, Vol +1; For 16, Dex 13, Con 17, Int 9, Sag 10, Cha 9.
*Compétences et dons:* Escalade +6, Équitation +4, Esquive, Combat monté, Robustesse, Arme de prédilection (hache d'armes).
*Possessions:* hache de bataille, arbalète légère, chemise de mailles, petit bouclier, un au choix parmi: feu grégeois, bâtonnets fumigènes, sacoches immobilisantes, pierres à tonnerre.

**• Garde de la Compagnie des Vaisseaux du Vent**
Humain, Guerrier 3; FP 3; DV 3d10+6; pv 30; Init +5 (+1 dex, +4 Science de l'initiative); VD 6 m; CA 18; Att +6 corps à corps (1d8/19–20/x2 crit., épée longue); AS; Part: ; AL; JS Réf +2, Vig +5, Vol +2; For 15, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8.
*Compétences et dons:* Équilibre +3, Escalade +3, chevaucher un hippogriffe +3, Connaissances (gondolfières) +3, Arme de prédilection (épée longue), Science de l'initiative, Combat monté, Vigilance.
*Possessions:* cotte de maille, épée longue, pique, grand bouclier de métal.

**• Hippogriffe**
Créature de grande taille; FP 2; DV 3d10+9; pv 25; Init +2 (dex); VD 15 m/vol 30 m; CA 15; Att +5 corps à corps (1d4+4, 2 griffes), +0 corps à corps (1d8+2, morsure); Espace occupé/Allonge 1,50 m x 3 m/ 1,50 m; AL N; JS Réf +5, Vig +6, Vol +2; For 18, Dex 15, Con 16, Int 4, Sag 13, Cha 8.
*Compétences et dons:* Perception auditive +4, Détection +7

**• Elemental d'Air, Moyen**
FP 4; DV 4d8+8; pv 36, 30; Init +9 (+5 dex, +4 Science de l'initiative); VD vol 30 m; CA 18; Att +8 corps à corps (1d6+1, choc); AS maîtrise de l'air, *cyclone*; Part: élémentaire; AL N; JS Réf +9, Vig +3, Vol +1; For 12, Dex 21, Con 14, Int 4, Sag 11, Cha 11.
*Compétences et dons:* Perception auditive +7, Détection +7, Attaque en piqué, Science de l'initiative, Botte secrète (choc).

**• "Duc" Morgus Montanera**
Capitaine aéromarchand, humain, 41 ans, Guerrier 4 / Roublard 3, FP 8, DV 4d10 + 3d6 +21; pv 65; Init +8 (+4 dex, +4 Science de l'initiative), VD 9 m; CA 18; Att +11/+6 corps à corps (1d6+7/18–20/x2 crit., rapière), +8 corps à corps (1d6+2/19–20/x2 crit., épée courte); AS attaque sournoise +2d6, poison, blessure, absorption de constitution, rafale électrique ; Part: Esquive totale ; AL CM; JS Réf +8, Vig +8, Vol +3; For 16, Dex 18, Con 17, Int 15, Sag 12, Cha 16.
*Compétences et dons:* Estimation +9, Équilibre +11, Chevaucher une wiverne +7, Escalade +6, Diplomatie +7, Discrétion +9, Saut +10, Perception auditive +7, Déplacement silencieux +6, Piloter une gondolfière +8, Fouille +6, Détection +9, Acrobaties +5, Maîtrise des cordes +5, Ambidextrie, Science du critique (rapière), Science de l'initiative, Combat à deux armes, Botte secrète (rapière); Arme de prédilection (rapière); Spécialisation martiale (rapière).
*Possessions:* chemise de mailles de maître, rapière perforante +1, épée courte de rafale électrique, manteau d'arachnide, anneau de déplacement libre.
*Notes:* fume des cigares de lotus noir (drogue légère), offre des roses noires aux dames qu'il va conquérir, et aux hommes qu'il va défier.

**• Baron Blême**
Barbare demi-orque, albinos, 32 ans; FP 6; DV 6d12+24; pv 77; Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative); VD 9 m; CA 19; Att +12/+7 corps à corps (1d12+7/x3 crit., grande hache); AS rage x2/j, terreur, anathème; Part: vision dans le noir, Déplacement accéléré, Esquive instinctive; AL CN; JS Réf +5, Vig +9, Vol +4; For 20, Dex 17, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 9.
*Compétences et dons:* Chevaucher un hippogriffe +6, Escalade +7, Discrétion +4, Intimidation +2, Saut +5, Perception auditive +4, piloter une gondolfière +6, Enchaînement, Science de l'initiative, Attaque en puissance.
*Possessions:* grande hache de maître ; amulette d'armure naturelle +3; tambours de panique ; yeux du destin funeste (1 seul)

**• Fan'Goriah**
Femme humaine, 45 ans, prêtre 6, FP 6, DV 6d8+18; pv 59; Init +7 (+2 dex, +4 Science de l'initiative, +1 bâton); VD 9 m; CA 18; Att +6 corps à corps (1d8+1, masse lourde); AS renvoi des morts-vivants x6/j; AL LN; JS Réf +4, Vig +8, Vol +9; For 13, Dex 14, Con 17, Int 14, Sag 18, Cha 17.
*Compétences et dons:* chevaucher un hippogriffe +4, connaissance du commerce aéromarchand +12, Diplomatie +5, Premiers secours +8, Connaissances (religion) +5, piloter une gondolfière +5, Psychologie +8, Détection +5, Esquive, Science de l'initiative, Incantation silencieuse, Incantation statique.
*Possessions:* parchemin *rappel à la vie* x3, inscrit au 9e niveau (Fan'Goriah doit réussir un jet de lanceur de sort DD 10 pour lancer le sort correctement), masse lourde +1, chemise de mailles de maître, grand bouclier de bois, bâton de vigilance, potions: de bluff, de sagesse, de vérité, *soins importants* x5.
*Sorts préparés* (domaine de la Connaissance, domaine de la Fourberie, 5/4+1/4+1/3+1): 0 – *soins superficiels, détection du poison, lumière, réparation, lecture de la magie*; 1 – *détection du Chaos, détection de la Loi, détection du Mal, détection du Bien, injonction*; 2 – *détection de pensées* x3, *augure, zone*

*de vérité*, 3 – *clairaudience/clairvoyance* x2, *dissipation de la magie* x2.

*Note*: Fan'Goriah n'utilise jamais ses sorts contre un capitaine aéromarchand, conformément à un code d'honneur établi par l'Arpenteur des Vents.

**• Tigre Taï-Taï**

Animal de taille moyenne (cf. léopard BM); FP 2; DV 3d8+6; pv 30, 28; Init +4 (dex); VD 12 m; CA 15; Att +6 corps à corps (1d8+3, morsure), +1 corps à corps (1d6+1, 2 griffes); AS Bond, Agrippement amélioré, Coup de griffe 1d3+1; Part: odorat ; AL N; JS Réf +7, Vig +5, Vol +2; For 16, Dex 19, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6.

*Compétences et dons*: Équilibre +12, Escalade +11, Botte secrète (morsure, griffes).

**• Umber Hulk, vieux**

Grande aberration (G), CR 7, DV 8d8+32; pv 60; Init +1 (dex); VD 6 m/creuser 6 m; CA 17; Att +9 corps à corps (2d8+3, morsure), +11 corps à corps (2d4+6, 2 griffes); AS regard de confusion ; Part: détection des vibrations ; AL CM; JS Réf +3, Vig +6, Vol +6; For 23, Dex 13, Con 19, Int 9, Sag 11, Cha 13.

*Compétences et dons*: Escalade +17, Saut +14, Perception auditive +11, Attaques naturelles multiples.

**• Nains intégristes**

FP 1/2, DV 1d8+1; pv 5; Init +0; VD 6 m; CA 10; Att +0 corps à corps (1d8/x3 crit., marteau de guerre); AS traits raciaux; Part: traits raciaux; AL CN; JS Réf +0, Vig +3, Vol +0; For 11, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 7, Cha 8.

*Compétences et dons*: Détection +2, travailler dans les vignes souterraines et les exploitations de Khayolt +3.

*Possessions*: marteau de guerre, bouteille de vin de Khayolt.

**• Striges**

Très petit monstre primitif (TP), FP 1/2, DV 1d10; pv 5; Init +4 (dex); VD 3 m, vol 12 m; CA 16; Att +6 corps à corps (1d4 Con, piqûre); AS agrippement, drain de sang; AL N; JS Réf +6, Vig +2, Vol +1; For 3, Dex 19, Con 10, Int 1, Sag 12, Cha 6.

*Compétences et dons*: Discrétion +14, Botte secrète (contact).

**• Valkin, fils de Malathor**

Enfant humain, 6 ans; DV 1; pv 5; Init +2 (dex); VD 3 m; CA 13; Att +0 corps à corps (1d4/19–20/x2 crit., dague); AL LB; JS Réf +2, Vig +0, Vol +1; For 6, Dex 15, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 12.

*Compétences et dons*: Discrétion +6, Équitation +4.

*Possessions*: dague d'écuyer de l'ordre des Chevaliers du Jugement, gilet de cuir, anneau de *peau de pierre* (2 charges, non rechargeable, 10e niveau).

**• Rhâvi Shândar:** halfelin, mâle, Adepte 3; FP 3; DV 3+3; pv 18; Init +1 (dex); VD 6 m; CA 11; Att +1 corps à corps (1d4, nunchaku); AL CB; JS Réf +1, Vig +1, Vol +3; For 11, Dex 13, Con 12, Int 16, Sag 10, Cha 10.

*Compétences* : Alchimie +7, Premiers secours +4, Concentration +4, Sens de la nature +4, Équitation +4, Connaissances (mœurs et coutumes des peuples du lointain orient) +7.

*Possessions*: caftan, turban, colifichets, 4 potions (*ralentissement du poison*, *vol*, Love, souffle de feu), 1 fiole de liqueur de Khayolt, nunchaku halfelin, farces et attrapes variées.

*Sorts* (3/2): 0 – *son imaginaire* x2, *réparation*; 1 – *brume de dissimulation*, *sommeil*.

**• Père Karousco/Ravageur**

Humain, Moine 5, mâle, 51 ans, Ravageur d'âmes non transformé, FP 7, DV 5d8; pv 36; Init +2 (dex); VD 9 m; CA 13; Att +4 corps à corps (1d6+3/x2 crit., kama); AS ravageur; Part: ravageur; AL N; JS Réf +6, Vig +5, Vol +7; For 15, Dex 14, Con 12, Int 14, Sag 16, Cha 12.

*Compétences et dons*: Saut +8, Équilibre +8, Discrétion +8, Acrobaties +8, Équitation +6, Attaque à mains nues, Attaque étourdissante, Esquive totale, Parade de projectiles, Déplacement accéléré, Sérénité, Chute ralentie, Esquive, Arme de prédilection (kama)

*Capacités spéciales*: cf. Ravageur; 3/j chacune, au 10e niveau: *discours captivant*, *soins modérés*, *blessure modérée*, *frayeur*, *détection du Mal*, *détection du Bien*, *détection de la magie*, *détection de pensées*, *détection de l'invisibilité*, *don des langues*; *antidétection* et *esprit impénétrable* permanents;

*Possessions*: amulette des Dieux Gris (aucun pouvoir), Gemme de Destruction (oniride extraordinaire, cf.), bouteille de vin, dés et cartes à jouer, kama +1.

*Note*: Karousco est un moine assez enveloppé, il court moins vite que ce qu'il devrait pouvoir.

**• Darkmantle**

Petite créature magique (P), FP 1; DV 1d10+1; pv 6; Init +4 (Science de l'initiative); VD 6 m, vol 9 m; CA 17; Att +5 corps à corps (1d4+4, choc); AS *ténèbres*, Agrippement amélioré, constriction 1d4+4; Part: sonar ; AL N; JS Réf +2, Vig +3, Vol +0; For 16, Dex 10, Con 13, Int 2, Sag 10, Cha 10.

*Compétences et dons*: Discrétion +11, Perception auditive +5, Science de l'initiative.

**• Cloaker**

Grande aberration(G); FP 5; DV 6d8+18; pv 45; Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative); VD 3 m, vol 12 m; CA 19; Att +8 corps à corps (1d6+5, coup de queue), +3 corps à corps (1d4+2, morsure); AS grognement, recouvrement ; Part: déplacement des ombres ; AL CN; JS Réf +5, Vig +5, Vol +7; For 21, Dex 16, Con 17, Int 14, Sag 15, Cha 15.

*Compétences et dons*: Discrétion +12, Perception auditive +11; Déplacement silencieux +12, Détection +11, Vigilance, Science de l'initiative.

**• Diable, Osyluth/Ravageur**

Ravageur d'âmes transformé; FP 7; DV 5d8+10; pv 55; Init +4 (Science de l'initiative); VD 12 m; CA 17; Att +9 corps à corps (1d8+5, morsure), +4 corps à corps (1d4+2, 2 griffes), +4 corps à corps (3d4+2+poison, dard); AS dard, ravageur; Part: immunités, ravageur; RM 22; AL N; JS Réf +4, Vig +6, Vol +6; For 21, Dex 10, Con 15, Int 14, Sag 14, Cha 14.

*Compétences et dons:* Concentration +8, Discrétion +3, Perception auditive +11, Déplacement silencieux +8, Fouille +8, Psychologie +10, Détection +12, Vigilance, Science de l'initiative.

*Capacités spéciales:* immunisé au feu et au poison; résistance au froid et à l'acide 20; 3/j chacun, au 10e niveau: *discours captivant, soins modérés, blessure modérée, frayeur, détection du Mal, détection du Bien, détection de la magie, détection de pensées, détection de l'invisibilité, don des langues; antidétection* et *esprit impénétrable* permanents;

*Possessions:* cf. père Karousco.

**• Wiverne**

Très grand dragon (TG), FP 6; DV 7d12+14; pv 59; Init +1 (dex); VD 6 m, vol 18 m; CA 17; Att +9 corps à corps (1d6+4, poison, dard), +4 corps à corps (2d8+2, morsure), +4 corps à corps (1d8+2, 2 ailes) ou +9 corps à corps (1d6+4, 2 griffes); Espace occupé/Allonge 3 m x 6 m/ 3 m; AS poison, Agrippement amélioré, Capture ; Part: odorat ; AL NM; JS Réf +6, Vig +7, Vol +6; For 19, Dex 12, Con 15, Int 6, Sag 12, Cha 9.

*Compétences et dons:* Perception auditive +13, Déplacement silencieux +9, Détection +13, Vigilance, Attaque en piqué.

**• Löne Kernos, l'Arpenteur des Vents**

Elfe mâle, 311 ans (vénérable), barde 10, FP 10, DV 10d6; pv 25; Init +1 (dex); VD 4,50 m; CA 18; Att +7/+2 corps à corps (1d10+2/19–20/x2 crit., épée bâtarde Nocturno); AS barde; Part: barde; AL LB; JS Réf +8, Vig +3, Vol +11; For 10, Dex 12, Con 10, Int 16, Sag 14, Cha 19. *Notes:* Löne Kernos est un vieil elfe fatigué. Il n'utilise plus ses capacités de barde, ni de combat, et peu de sorts.

*Compétences et dons:* Estimation +10, Chevaucher hippogriffe +6, Connaissance des gondolfières +20, Connaissance du Khayolt +15, Connaissance des sorts +9, Diplomatie +10, Renseignements +14, savoir de barde, Talent (Connaissance des sorts), Talent (Diplomatie), compétence d'armure (lourde).

*Possessions:* armure de plaques complète d'apparat, épée Nocturno, cf. (Löne Kernos maîtrise la Première et la Deuxième Extase), Médaillon de protection de Réghûlus (cf.).

*Sorts* (6/4/4/4/2): 0 – *ouverture/fermeture, lumière, manipulation à distance;* 1 – *feuille morte, identification x2, serviteur invisible;* 2 – *lumière du jour, discours captivant, localisation d'objet, détection faussée;* 3 – *émotion, mission;* 4 – *appel des oubliés, mythes et légendes.*

# ACTE DEUX

**• Spark, Tigre sanguinaire**

Grand animal (G), FP 8; DV 16d8+48; pv 120; Init +2 (dex); VD 12m; CA 16; Att +18 corps à corps (2d4+8, 2 griffes), +13 corps à corps (2d6+4, morsure); Espace occupé/Allonge 3 m x 9 m/3 m; AS Bond, Agrippement amélioré, Coup de griffes 2d4+4; Part: odorat ; AL LB; JS Réf +12, Vig +13, Vol +11; For 27, Dex 15, Con 17, Int 6, Sag 12, Cha 10.

*Compétences et dons:* Saut +11, Perception auditive +3, Déplacement silencieux +9, Détection +3.

**• Grisou, méphite du feu**

Serviteur de Réghûlus/de l'Écorcheuse, très petit Extérieur (TP), FP 5; DV 3d8; pv 24; Init +5 (+1 dex, +4 Science de l'initiative); VD 9 m, vol 15 m; CA 16; Att +4 corps à corps (1d3+2 feu, griffes); AS souffle, sorts, appeler un méphite; Part: créature de feu, guérison rapide, réduction des dégâts 5/+1, se cacher à l'intérieur d'une personne, résonance, Matrice; RM 29, AL N; JS Réf +4, Vig +3, Vol +3; For 10, Dex 13, Con 10, Int 12, Sag 11, Cha 15.

*Compétences et dons:* Bluff +16, Renseignements +8, Discrétion +13, Perception auditive +6, Déplacement silencieux +7, Vol à la tire +10, Détection +6, Science de l'initiative.

**• Méphite de l'Air, serviteur de Réghûlus**

Petit Extérieur (P), FP 3; DV 3d8; pv 13; Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative); VD 9 m, vol 18 m; CA 17; Att +4 corps à corps (1d3, griffes); AS souffle, sorts, appeler un méphite; Part: guérison rapide, réduction des dégâts 5/+1; AL LN; JS Réf +6, Vig +3, Vol +3; For 10, Dex 17, Con 10, Int 12, Sag 11, Cha 15.

*Compétences et dons:* Diplomatie +6, Discrétion +12, Perception auditive +6, Déplacement silencieux +9, Détection +6, Science de l'initiative.

**• Griffe-crâne/Choker**

Petite aberration (P), FP 2; DV 3d8+3; pv 16; Init +4 (Science de l'initiative); VD 6 m, grimper 3 m; CA 16; Att +6 corps à corps (1d3+3, coup de tentacule); Espace occupé/Allonge 1,50 m x 1,50 m/3 m; AS *rapidité*, Agrippement amélioré, constriction 1d3+3; AL CM; JS Réf +1, Vig +2, Vol +4; For 16, Dex 10, Con 13, Int 4, Sag 13, Cha 7.

*Compétences et dons:* Science de l'initiative.

**• Mangeuse d'araignée**

Très grande créature magique (TG), FP 5; DV 4d10+20; pv 42; Init +1 (dex); VD 9 m, vol 18 m; CA 13; Att +7 corps à corps (1d8+5, poison, dard), +2 corps à corps (1d8+2, morsure); Espace occupé/Allonge 3 m x 12 m/ 3 m; AS poison, implantation ; Part: *liberté de mouvement*, odorat ; AL N; JS Réf +5, Vig +9, Vol +2; For 21, Dex 13, Con 21, Int 2, Sag 12, Cha 10.

*Compétences et dons:* Perception auditive +7, Détection +7, Esquive.

**• Ogre d'Oblivion**
Grand géant (G), FP 3; DV 4d8+8; pv 30; Init +2 (dex); VD 9 m; CA 16; Att +8 corps à corps (2d6+7/19–20/x2 crit., épée à deux mains de maître); AL CB; JS Réf +3, Vig +6, Vol +3; For 21, Dex 15, Con 15, Int 11, Sag 10, Cha 11.
*Compétences et dons:* Profession (pêcheur) +8, Perception auditive +4, Détection +4
*Possessions:* épée à deux mains de maître, filets de pêche, harpons, vêtements de qualités.

**• Clyve l'Aboyeur**
Ogre d'Oblivion/Ensorceleur 4, grand géant (G), FP 3; DV 4d8+3d4+14; pv 40; Init +3 (dex); VD 9 m; CA 16; Att +12/+12 corps à corps (2d6+12/19–20/x2 crit., épée à deux mains de vitesse); AL CB; JS Réf +4, Vig +6, Vol +6; For 22, Dex 16, Con 15, Int 16, Sag 10, Cha 16.
*Compétences et dons:* Représentation (poésie, écriture romanesque, théâtre) +15, profession/pêcheur +10, Perception auditive +4, Détection +4, Connaissance des sorts +4
*Possessions:* épée à deux mains de vitesse de déplacement +3 (oniride extraordinaire), cuillère de Murlynd, méduse circéale Euryale, médusiers (x8), nombreux livres venant de divers univers.
Sorts (6/3/1): 0 – *prestidigitation* x3, *son imaginaire, hébêtement, manipulation à distance*; 1 – *coup au but, couleurs dansantes, sommeil*; 2 – *invisibilité*.

**• Lézard électrique**
Petite créature magique (P), FP 2; DV 2d10+2; pv 13; Init +2 (dex); VD 12 m, grimper 6 m, nager 6 m; CA 16; Att +3 corps à corps (1d4, morsure); AS choc étourdissant, choc dangereux; Part: sens de l'électricité, immunité à l'électricité; AL N; JS Réf +5, Vig +3, Vol +1; For 10, Dex 15, Con 13, Int 5, Sag 12, Cha 6.
*Compétences et dons:* Escalade +12, Discrétion +11, Saut +4, Perception auditive +4, Détection +4.

**• Lotus pieuvre**
Grande plante (G), FP 3; DV 4d8+12; pv 30; Init +0; VD 0 m; CA 15; Att +7 corps à corps (1d6+7, choc); AS *enchevêtrement*, Agrippement amélioré, constriction 1d6+7; Part: camouflage, Immunité à l'électricité, résistance feu et froid 20, sonar ; AL N; JS Réf +1, Vig +7, Vol +2; For 20, Dex 10, Con 16, Int —, Sag 13, Cha 9.

**• Lion de mer, version lacustre**
Grand monstre primitif (G), FP 4; DV 6d10+18; pv 51; Init +1 (dex); VD nage 12 m; CA 18; Att +7 corps à corps (1d6+4, 2 griffes), +2 corps à corps (1d8+2, morsure); Espace occupé/Allonge 1,50 m x 3 m/ 3 m; AS écrasement 2d6+6; Part: odorat ; AL N; JS Réf +6, Vig +8, Vol +3; For 19, Dex 12, Con 17, Int 4, Sag 13, Cha 10.
*Compétences et dons:* Perception auditive +7, Détection +7

**• Squelette, aquatique**
Grand (G), FP 1; DV 2d12; pv 18; Init +5 (+1 dex, +4 Science de l'initiative); VD nage 12 m; CA 13; Att +2 corps à corps (1d6+2, 2 griffes); Part: mort-vivant, immunités; AL N; JS Réf +1, Vig +0, Vol +3; For 14, Dex 12, Con —, Int —, Sag 10, Cha 11.
*Compétences et dons:* Science de l'initiative

**• Bâtisse assassine, objet animé**
Création gigantesque (Gig), FP 7; DV 16d10; pv 101; Init -2 (dex); VD 3 m; CA 12; Att +15 corps à corps (2d8+10, choc); AS aveugle, constriction, Piétinement; Part: création; AL CM; JS Réf +3, Vig +5, Vol +0; For 24, Dex 6, Con —, Int 6, Sag 1, Cha 1.

**• Allip**
Mort-vivant de taille moyenne, FP 3; DV 4d12; pv 26; Init +5 (+1 dex, +4 Science de l'initiative); VD vol 9 m; CA 15; Att +3 corps à corps (1d4 Sag, toucher); AS bavardage, absorption de sagesse, folie ; Part: mort-vivant, incorporel, +2 à la résistance au renvoi; AL NM; JS Réf +2, Vig +1, Vol +4; For —, Dex 12, Con —, Int 11, Sag 11, Cha 18.
*Compétences et dons:* Discrétion +8, Intimidation +11, Sens de l'orientation +4, Perception auditive +7, Fouille +7, Détection +7, Science de l'initiative

**• Golem de fer**
Grande création (G), FP 13; DV 18d10; pv 99; Init -1 (dex); VD 6m; CA 30; Att +23/+23 corps à corps (2d10+11, 2 chocs); AS souffle; Part: création, immunité à la magie, réduction des dégâts 50/+3, vulnérabilité à la rouille; AL N; JS Réf +5, Vig +6, Vol +6; For 33, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1.

# ACTE TROIS

**• Belker**
Grand élémentaire de l'Air (G), FP 6; DV 7d8+7; pv 38; Init +5 (dex); VD 9 m, vol 15 m; CA 22; Att +9 corps à corps (1d6+2, 2 ailes), +4 corps à corps (1d4+1, morsure), +4 corps à corps (1d3+1, 2 griffes); AS griffes de fumée; Part: forme de fumée; AL NM; JS Réf +10, Vig +3, Vol +2; For 14, Dex 21, Con 13, Int 6, Sag 11, Cha 11.
*Compétences et dons:* Perception auditive +9, Déplacement silencieux +9, Détection +9, Attaques naturelles multiples, Botte secrète (ailes).

**• Géant des Tempêtes**
Très grand géant (TG), CR 13; DV 19d8+114; pv 200; Init +2 (dex); VD 12 m; CA 27; Att +26/+21/+16 corps à corps (4d6+21, épée à deux mains gigantesque); Espace occupé/Allonge 3 m x 3 m/4,50 m; AS *appel de la foudre, éclair multiple*; Part: *contrôle du climat, lévitation, liberté de mouvement*; immunité à l'électricité, attraper les rochers; AL CB; JS Réf +8, Vig +17, Vol +9; For 39, Dex 14, Con 23, Int 16, Sag 16, Cha 15.

*Compétences et dons:* Escalade +18, Concentration +12, Saut +12, Représentation (chant, danse, lyre, théâtre) +7, Détection +8, Enchaînement, Attaques réflexe, Succession d'enchaînements, Attaque en puissance, Destruction d'arme.

**• Barbare Skïam**

Humain, FP 2; DV 2; pv 20; Init +2 (dex); VD 9 m; CA 17; Att +6 corps à corps (1d12/x3 crit., grande hache); AS rage x1/j; Part: Esquive instinctive; AL LN; JS Réf +2, Vig +4, Vol +1; For 15, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 8.

*Compétences et dons:* Escalade +4, Saut +4, Perception auditive +6, Sens de la nature +6, Arme de prédilection (grande hache).

*Possessions:* plastron de plaques de maître en écaille de remorhaz, grande hache de maître, allume-feu, bâton éclairant, fourrures en ours blanc. Deux guides Skïams ont des Bottes d'hiver, en remorhaz.

**• Remorhaz**

Très grande créature magique (TG), FP 7; DV 7d10+35; pv 73; Init +1 (dex); VD 9 m, creuser 6 m; CA 20; Att +13 corps à corps (2d8+12, morsure); Espace occupé/Allonge 3 m x 6 m/3 m; AS Agrippement amélioré, dévorer ; Part: chaleur, détection des vibrations ; AL N; JS Réf +6, Vig +10, Vol +3; For 26, Dex 13, Con 21, Int 5, Sag 12, Cha 10.

*Compétences et dons:* Perception auditive +10, Détection +9, Attaque en puissance.

**• Orque épaulard**

Grand animal (G), FP 5; DV 9d8+45; pv 85; Init +2 (dex); VD 15 m; CA 16; Att +12 corps à corps (2d6+12, morsure); Espace occupé/Allonge 3 m x 6 m/3 m; Part: sonar; AL N; JS Réf +8, Vig +11, Vol +5; For 27, Dex 15, Con 21, Int 2, Sag 14, Cha 6.

*Compétences et dons:* Perception auditive +12, Détection +12.

**• Wraith**

Mort-vivant de taille moyenne, FP 5; DV 5d12; pv 32; Init +7 (+3 dex, +4 Science de l'initiative); VD 9 m; CA 15; Att +5 corps à corps (1d4+1d6 Con, toucher incorporel); AS absorption de constitution, création de rejetons ; Part: aura surnaturelle, mort-vivant, incorporel; AL LM; JS Réf +4, Vig +1, Vol +6; For —, Dex 16, Con —, Int 14, Sag 14, Cha 15.

*Compétences et dons:* Discrétion +11, Intimidation +10, Sens de l'orientation +6, Perception auditive +12, Fouille +10, Psychologie +8, Détection +12, Vigilance, Combat en aveugle, Attaques réflexe, Science de l'initiative.

**• Goule**

Mort-vivant de taille moyenne, FP 1; DV 2d12; pv 13; Init +2 (dex); VD 9 m; CA 14; Att +3 corps à corps (1d6+1 et paralysie, morsure), +0 corps à corps (1d3 et paralysie, 2 griffes); AS paralysie, création de rejetons; Part: mort-vivant, +2 à la résistance au renvoi; AL CM; JS Réf +2, Vig +0, Vol +5; For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16.

*Compétences et dons:* Escalade +6, Évasion +7, Discrétion +7, Sens de l'orientation +3, Saut +6, Perception auditive +7, Déplacement silencieux +7, Fouille +6, Détection +7, Attaques naturelles multiples, Botte secrète (morsure).

**• Blême**

Mort-vivant de taille moyenne (M), FP 3; DV 4d12; pv 26; Init +2 (dex); VD 9 m; CA 16; Att+4 corps à corps (1d8+1 et paralysie, morsure), +1 corps à corps (1d4 et paralysie, 2 griffes); AS puanteur, paralysie, création de rejetons; Part: mort-vivant, +2 à la résistance au renvoi; AL CM; JS Réf +3, Vig +1, Vol +6; For 13, Dex 15, Con —, Int 13, Sag 14, Cha 16.

*Compétences et dons:* Escalade +6, Évasion +8, Discrétion +8, Sens de l'orientation +3, Saut +6, Perception auditive +8, Déplacement silencieux +7, Fouille +6, Détection +8, Attaques naturelles multiples, Botte secrète (morsure).

**• Vargouilles (20)**

Petit Extérieur (P), FP 2; DV 1d8+1; pv 5; Init +1 (dex); VD vol 9 m; CA 12; Att +3 corps à corps (1d4 et poison, morsure); AS cri, poison, baiser; AL MN; JS Réf +3, Vig +3, Vol +3; For 10, Dex 13, Con 12, Int 5, Sag 12, Cha 8.

*Compétences et dons:* Perception auditive +4, Détection +3, Botte secrète (morsure).

**• Élémentaire de feu**

Grand (G), FP 5; DV 8d8+24; pv 60; Init +9 (+5 dex, +4 Science de l'initiative); VD 15 m; CA 18; Att +10/+5 corps à corps (2d6+3 et 2d6 feu, choc); AS brûlure; Part: élémentaire, réduction des dégâts 10/+1, créature de feu; AL N; JS Réf +11, Vig +5, Vol +2; For 14, Dex 21, Con 16, Int 6, Sag 11, Cha 11.

*Compétences et dons:* Perception auditive +11, Détection +11, Esquive, Science de l'initiative, Botte secrète (choc)

**• Squelette gigantesque**

Mort-vivant gigantesque (Gig) FP 7; DV 16d12; pv 110; Init +5 (+1 dex, +4 Science de l'initiative); VD 12 m; CA 13; Att +14/+14 corps à corps (4d6+13, épée à deux mains); Espace occupé/Allonge 6 m x 6 m/6 m; Part: mort-vivant, immunités; AL N; JS Réf +6, Vig +5, Vol +10; For 22, Dex 12, Con —, Int —, Sag 10, Cha 11.

*Compétences et dons:* Science de l'initiative, Attaques naturelles multiples

*Possessions:* épée à deux mains +4 (taille titan), couronne d'adamantine (valeur 17.000 po)

## Acte Quatre

**• Salamandre noble / Ravageur**

Ravageur d'âmes transformé; FP 10; DV 15d8+45; pv 112; Init +1 (dex);

VD 6m; CA 18; Att +23/+18/+13 corps à corps (2d8+9, blessure, +3 très grande pique (TG)), +15 corps à corps (2d8+3 et 1d8 feu, coup de queue); AS chaleur, constriction, ravageur; Part: créature de feu, réduction des dégâts 20/+2, ravageur; AL N; JS Réf +10, Vig +12, Vol +11; For 22, Dex 13, Con 16, Int 15, Sag 15, Cha 15.
*Compétences et dons:* Attaques naturelles multiples, 3/j chacun, au 10e niveau: *discours captivant, soins modérés, blessure modérée, frayeur, détection du Mal, détection du Bien, détection de la magie, détection de pensées, détection de l'invisibilité, don des langues; antidétection* et *esprit impénétrable* permanents;
*Possessions:* arme oniride: très grande pique (TG) +3, blessure.

# LES INCARNINS

Les caractéristiques principales des Incarnins sont données ici à simple titre indicatif. En effet, ces créatures semi-divines sont peu vulnérables à de simples mortels. De plus, si l'un d'eux était tué dans Oblivion, il se reconstituerait automatiquement en 1d6 jours. Chaque Incarnin est lié de façon mystique au palais qui l'entoure et à ses sujets. Il répugne à les quitter, et ne se déplace quasiment jamais.

**• Sinsemillia, Incarnin du Bien**
DV 14d8; pv 112; Init +9 (+5 dex, +4 Science de l'initiative); VD 12 m; CA 15; Att —; RM 30; AL B; JS Réf +9, Vig +9, Vol +14; For 9, Dex 20, Con 10, Int 20, Sag 24, Cha 30.
*Compétences et dons:* Empathie avec les animaux +18, Premiers secours +16, Connaissances (10 champs de connaissance au choix) +10, Science de l'initiative, Représentation +16
*Capacités spéciales:* Sinsemillia ne peut être blessée que par une arme +5, une relique, ou un autre Incarnin; Les sorts de niveau inférieur à 5 ne l'affectent pas; Téléportation sans erreur (Mag), automatique, vers son jardin dès qu'elle est menacée (x1/jour); Charme (Sur) toute personne d'alignement bon, à volonté (jet de Volonté, DD 20), Détecte l'alignement (Mag), à volonté.
*Possessions:* épée de bois
*Note:* Sinsemillia n'attaque jamais. Elle ne peut que se défendre.

**• Réghûlus, Incarnin de la Loi**
DV 16d8; pv 128; Init +4 (+4 Science de l'initiative); VD vol 6 m; CA 23; Att +15 corps à corps (6d6+7/18–20/x2 crit., trône volant à lames circulaires); Espace occupé/Allonge 3 m x 3 m/ 3 m; RM 22; AL L; JS Réf +5, Vig +15, Vol +17; For 25, Dex 10, Con 31, Int 19, Sag 12, Cha 25.
*Compétences et dons:* Alchimie +18, Premiers secours +28, Intimidation +15, Perception auditive + 12, Connaissances (3 champs de connaissances au choix) +18, Connaissance des sorts +18, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Préparation de potions, Créer un Mékhanôm, Science de l'initiative.
*Capacités spéciales:* Transmigration (Sur); Réghûlus ne peut être blessé que par une arme +5, une relique, ou un autre Incarnin. Les sorts de niveau inférieur à 3 ne l'affectent pas; Il a toutes les immunités d'une création (mais ce n'en est pas une).
*Possessions:* 1 Fragment de Chiaroscuro.
*Note:* le pouvoir de Réghûlus est considéré comme étant équivalent à celui d'un lanceur de sorts de niveau 16, mais ses applications sont restreintes à la création d'objets/créatures fabuleux.

**• L'Écorcheuse, Incarnin du Mal**
Très grande abomination (TG); DV 20d12; pv 240; Init +9 (+5 dex, +4 Science de l'initiative); VD 3 m; CA 28; Att +8/+8 corps à corps (–3 Int/Sag/Cha, appendices antérieurs); Espace occupé/Allonge 6 m x 6 m/ 6 m; RM 28; AL M; JS Réf +11, Vig +12, Vol +19; For 27, Dex 20, Con 22, Int 26, Sag 10, Cha 25.
*Compétences et dons:* Alchimie +21, Intimidation +20, Perception auditive +20, Scrutation +16, Psychologie +20, Connaissance des sorts +25, Connaissances (5 champs de connaissance au choix) +25, créer un Ravageur des Âmes, Création d'armes et armures magiques, Création d'objets merveilleux, Préparation de potions, Science de l'initiative, Attaques naturelles multiples.
*Capacités spéciales:* Transmigration (Sur); Obscurité (Mag) 6 m de rayon à volonté; L'Écorcheuse ne peut être blessée que par une arme +5, une relique, ou un autre Incarnin. Les sorts de niveau inférieur à 4 ne l'affectent pas; Elle a toutes les immunités d'un mort-vivant (mais ce n'en est pas un).
*Possession:* 1 Fragment de Chiaroscuro
*Note:* le pouvoir de l'Écorcheuse est considéré comme étant équivalent à celui d'un lanceur de sorts de niveau 20, mais ses applications sont restreintes à la création d'objets/créatures nécromantiques.

# Centre d'Oblivion

Sentier des airs
Mausoleum
Lac de
Morte pensée
Alba
Secundus
Canaux
Morne-Douve
Chutes

# Combat contre l'Écorcheuse

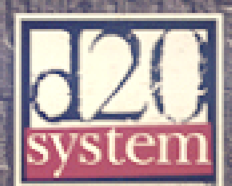
4
4
4
4
1 (grotte)
5
4
3
4
Arrivée des PJs
4
2
Sens du courant

# Dans les griffes de l'Écorcheuse !

**Cette aventure pour *Donjons & Dragons 3e Édition* est destinée à un groupe de personnages de niveaux 4 à 7. Elle nécessite le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Bestiaire Monstrueux*, publiés par *Wizards of the Coast®*.**

Quatre prisonniers sont enfermés et veulent retrouver leur liberté. Pour cela, ils ont besoin de la clef de leur prison. Comme cette clef n'est pas à leur portée, ils font appel à des mercenaires pour aller la chercher. Un problème se pose néanmoins : la clef est séparée en plusieurs morceaux et les prisonniers se disputent entre eux pour les avoir tous.
Jusque-là, rien de très compliqué, non ?

Maintenant, imaginez…
… que ces quatre prisonniers soient des entités extraordinaires, capables de matérialiser vos terreurs profondes ou de vous piéger dans un univers de cauchemar,
… qu'ils soient enfermés parce que les dieux eux-mêmes craignent leurs pouvoirs et leurs secrets,
… que la clef qu'ils recherchent soit une relique susceptible de rompre l'équilibre terrestre,
… que la lutte pour sa possession soit responsable d'une guerre effroyable depuis mille ans à travers plusieurs mondes,
… que vos aventuriers et une poignée de créatures cauchemardesques soient appelés à devenir les champions de cette guerre, parce qu'ils portent en eux les germes de la liberté ou de la destruction,
… que l'enjeu final de ce combat soit l'ouverture d'une prison dimensionnelle gigantesque, la libération d'un pays fantastique où seraient cachés les rêves et les cauchemars des dieux.
Imaginez cela et apprêtez-vous à nous rejoindre, car nous allons franchir ensemble les portes d'Oblivion…






**Réf : DOB01** **Prix : 89 F - 13,57 €** **ISBN N 2-911103-69-6**